

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

Ву Пяо, Ю Шин

**Искусство
соединения**

Предисловие

Го - игра на получение контроля над территорией - требует от каждого игрока соблюдения баланса стратегии и тактики. Каждый ход должен отвечать определённым требованиям: строить влияние или гасить его, соединять или разрезать камни, и, конечно, работать на территорию. Каждый игрок должен стремиться находить ходы, которые отвечали бы нескольким требованиям.

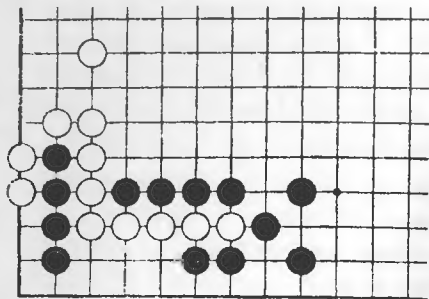
Понятие «соединение камней» - критическое в Го. Начинающие очень быстро осваивают технику соединения и разрезания, «Искусство соединения» учит более трудному понятию - способу связи между, казалось бы, разделёнными камнями. Совершенствование этих навыков ведёт к совершенствованию игры. Изучив эту книгу и применяя полученные знания, многие игроки станут на несколько камней сильнее.

«Искусство соединения» - это задачник. Уровень трудности повышается постепенно. Первая глава концентрирует внимание на связи по краю доски. Вторая глава - на захвате разрезающих камней. В третьей главе рассматривается техника жертв. Четвёртая глава - задачи на ёсэ, и, пятая глава состоит из задач, объединяющих изученные приёмы.

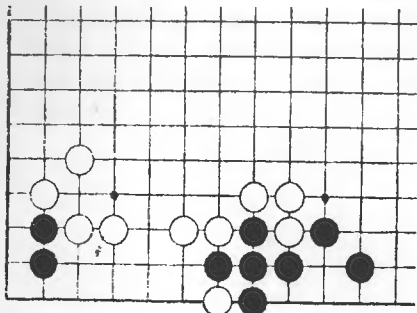
Глава I

Соединение по краю доски

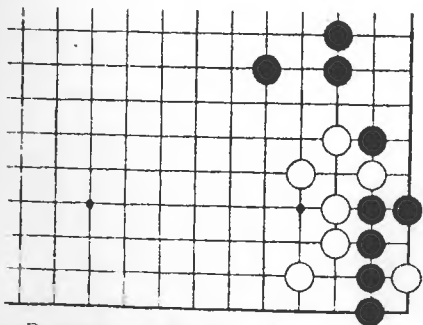
В задачах этой главы нужно соединить группы в углу и на стороне по краю доски. Задачи постепенно усложняются.



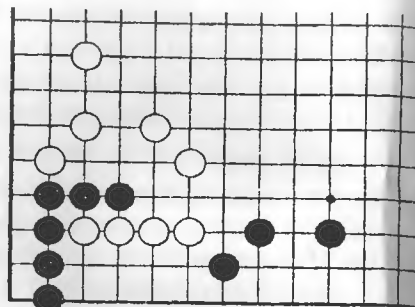
Задача 1. Ход чёрных
Как спасти четыре камня слева?



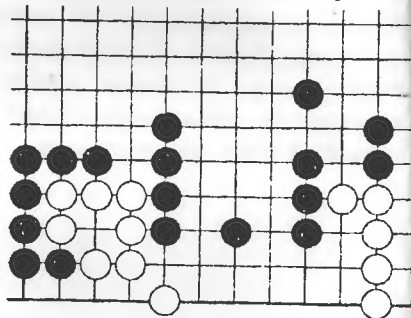
Задача 3. Ход чёрных
Как спасти два камня в углу?



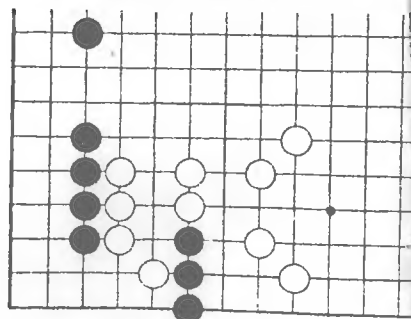
Задача 5. Ход чёрных
Как спасти камни в углу?



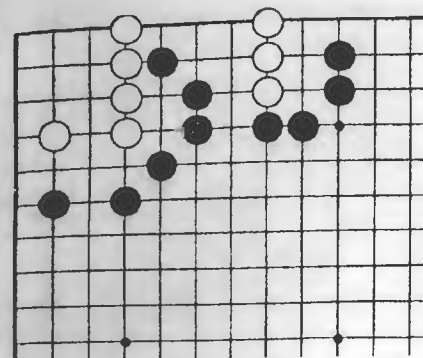
Задача 2. Ход чёрных
Как спасти группу в углу?



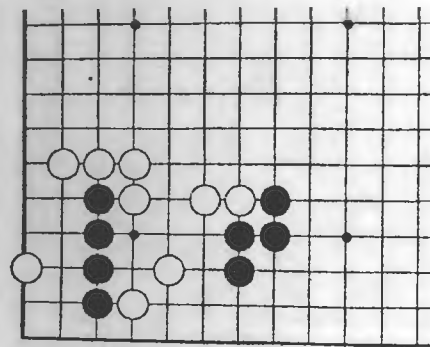
Задача 4. Ход белых
Как спасти группу в углу?



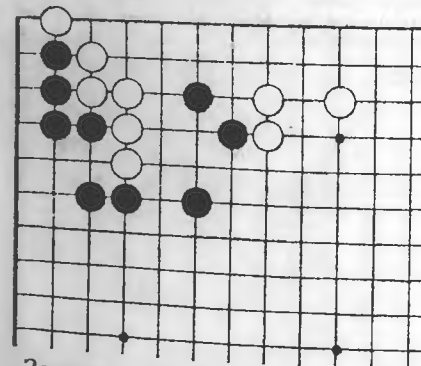
Задача 6. Ход чёрных
Как спасти камни на стороне?



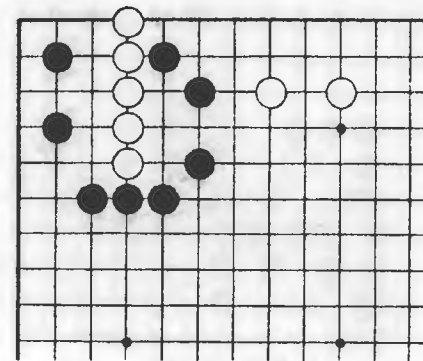
Задача 7. Ход белых
Как спасти три камня на стороне?



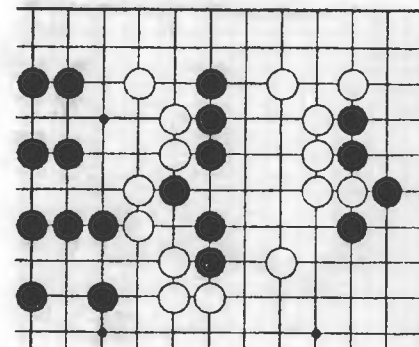
Задача 9. Ход чёрных.
Как соединиться?



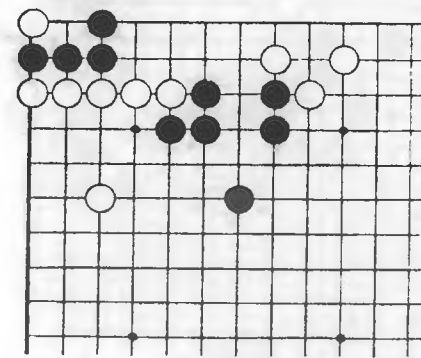
Задача 11. Ход белых.
Как спасти камни в углу?



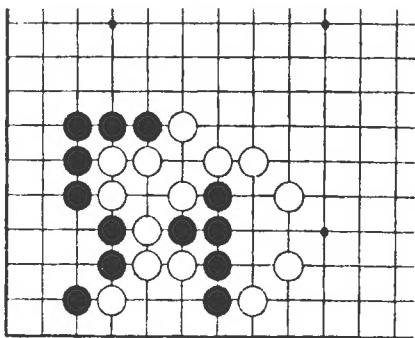
Задача 8. Ход белых
Как спасти пять камней?



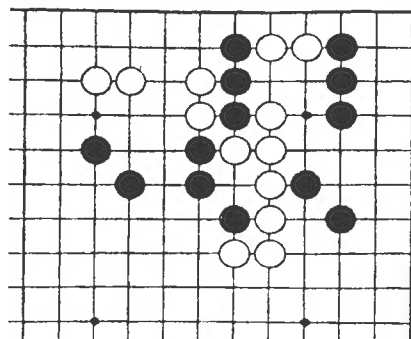
Задача 10. Ход чёрных.
Как соединить камни в центре?



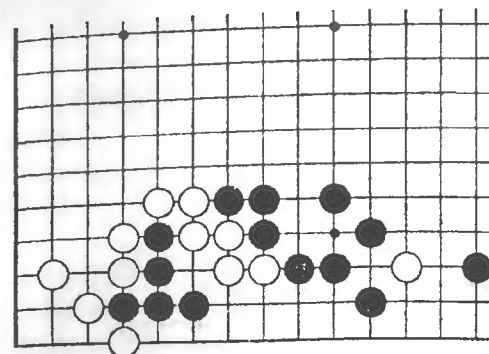
Задача 12. Ход чёрных.
Как спасти камни в углу?



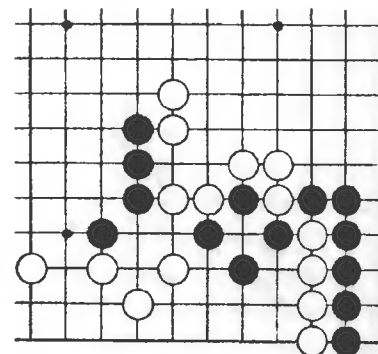
Задача 13. Ход чёрных. Как соединиться?



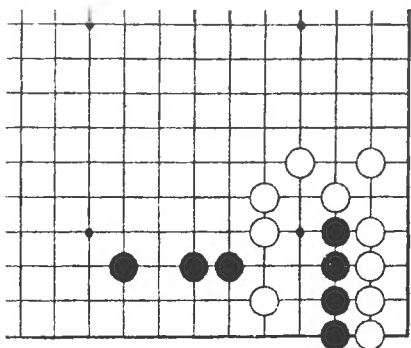
Задача 14. Ход чёрных. Как спасти три камня?



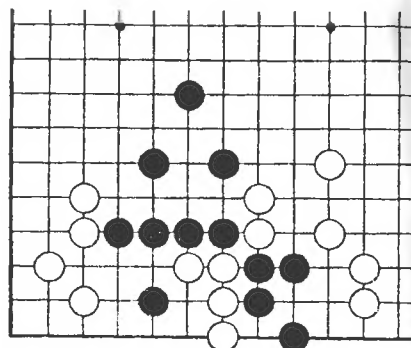
Задача 19. Ход чёрных.
Как спасти пять камней слева?



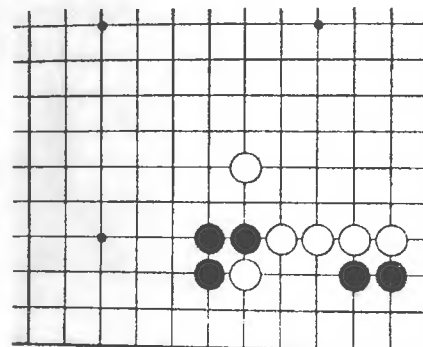
Задача 20. Ход белых.
Как спасти четыре камня?



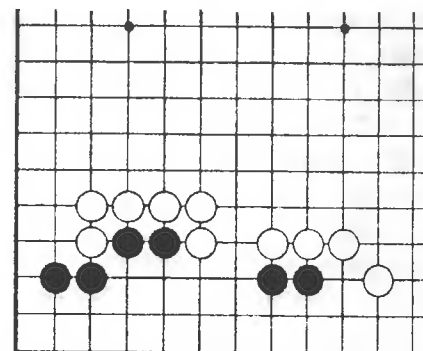
Задача 15. Ход чёрных.
Как соединить группы?



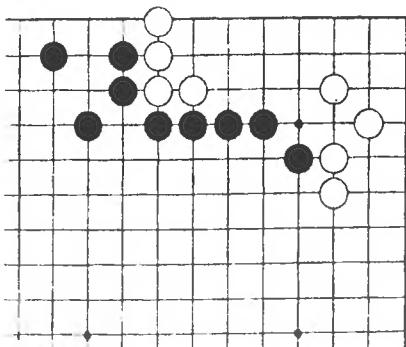
Задача 16. Ход белых.
Как соединить группы?



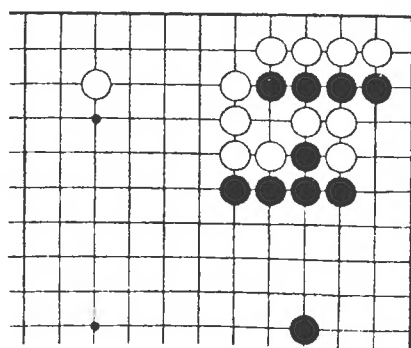
Задача 21. Ход чёрных. Как соединиться?



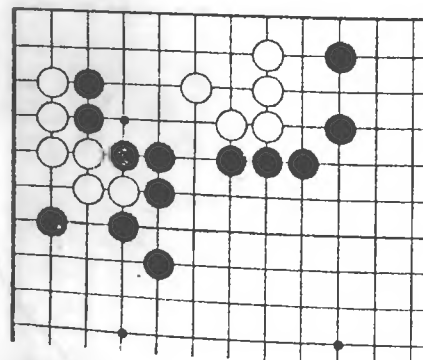
Задача 22. Ход чёрных. Как соединиться?



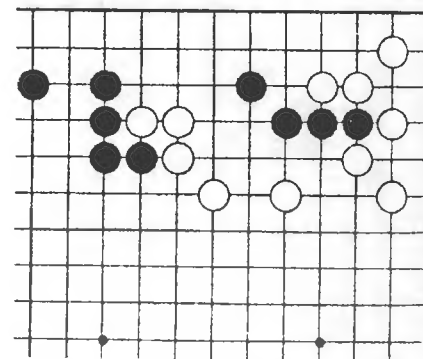
Задача 17 Ход белых.
Как соединить группы?



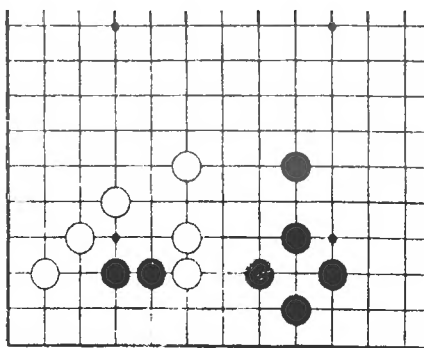
Задача 18. Ход чёрных.
Как соединить группы?



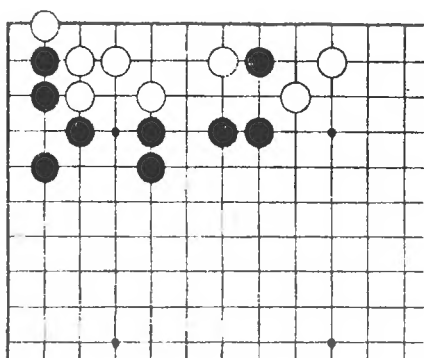
Задача 23. Ход белых.
Как соединить группы?



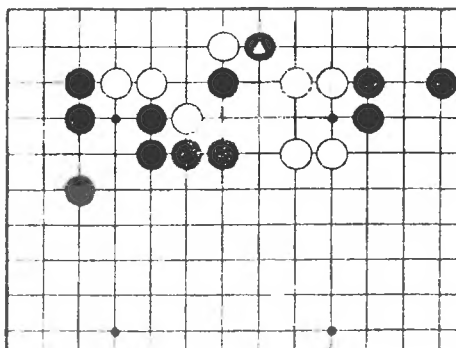
Задача 24. **Ход чёрных.**
Как соединить группы?



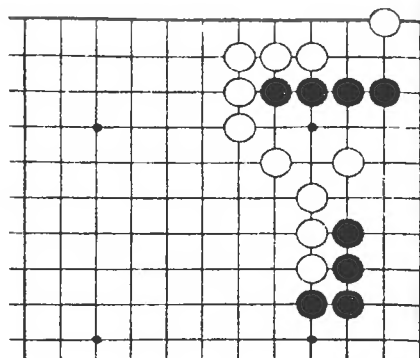
Задача 25. Ход чёрных.
Как спасти два камня?



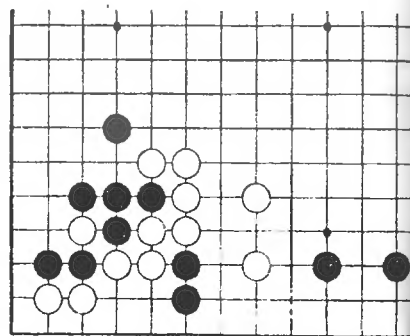
Задача 27. Ход белых.
Как соединить группы?



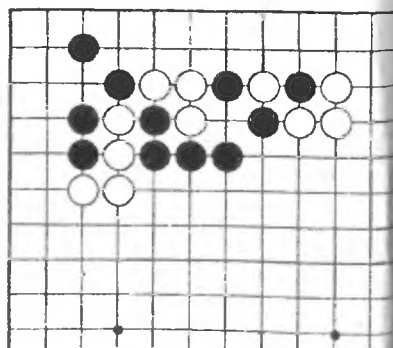
Задача 29. Ход белых.
Как ответить на шаг 8?



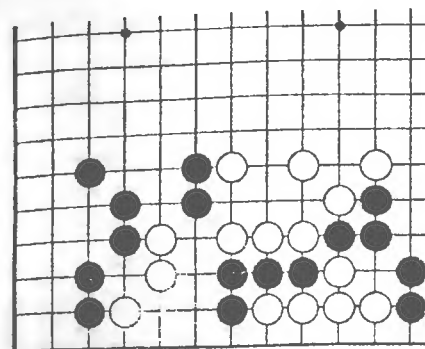
Задача 26. Ход чёрных.
Как соединить группы?



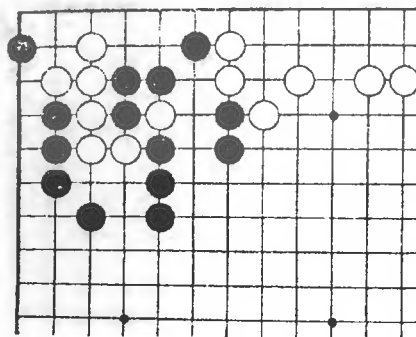
Задача 28. Ход чёрных.
Как соединиться внизу?



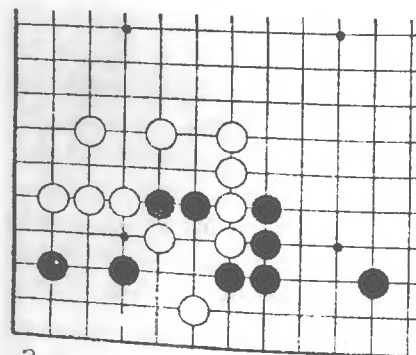
Задача 30. Ход белых.
Как спасти три камня?



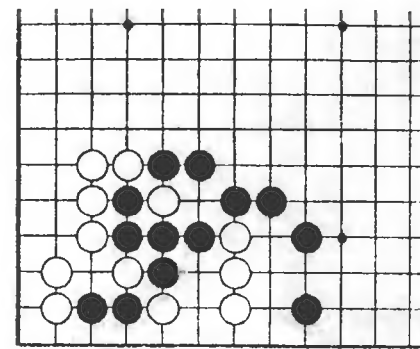
Задача 31. Ход чёрных.
Как спасти четыре камня?



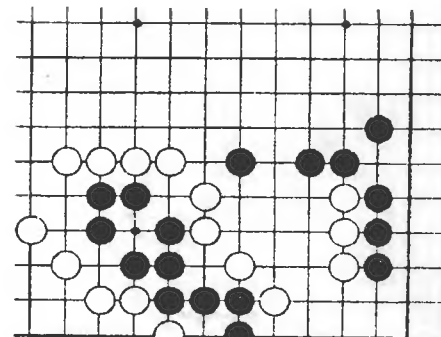
Задача 33. Ход белых.
Как спасти группу в углу?



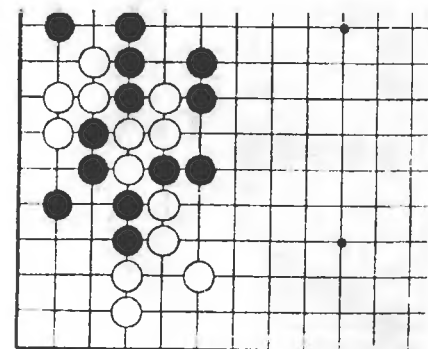
Задача 35. Ход чёрных.
Как соединиться?



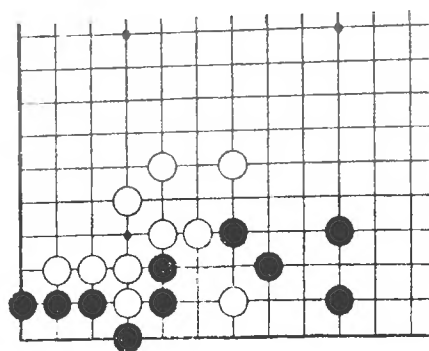
Задача 32. Ход белых.
Как соединиться?



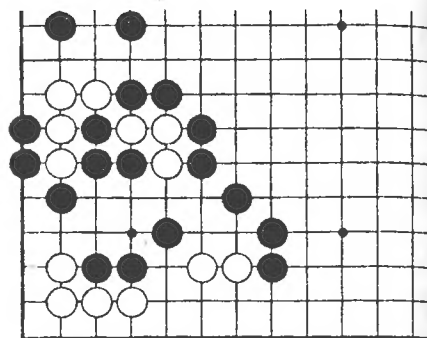
Задача 34. Ход чёрных.
Как спасти группу на стороне?



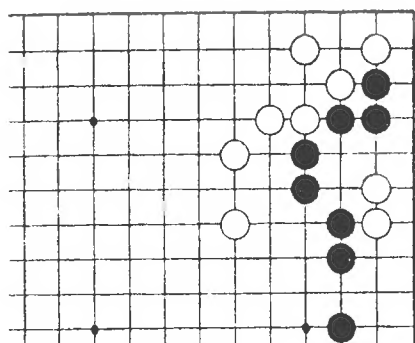
Задача 36. Ход белых.
Как спасти четыре камня слева?



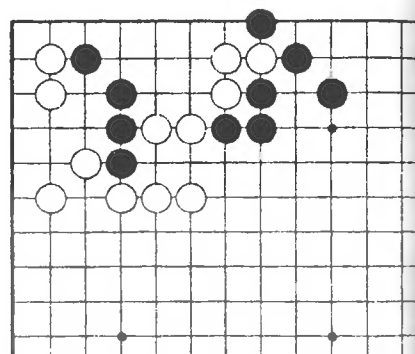
Задача 37. Ход чёрных.
Как соединиться?



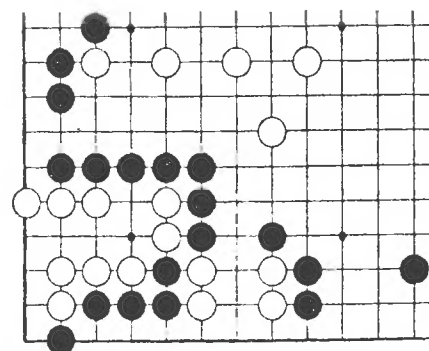
Задача 38. Ход белых.
Как спасти четыре камня слева?



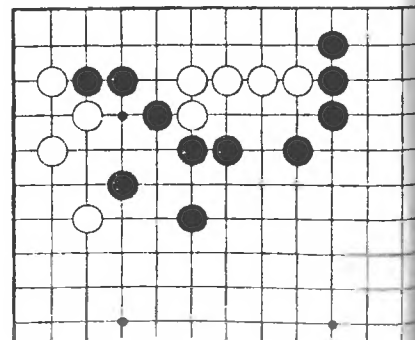
Задача 39. Ход белых.
Как спасти два камня?



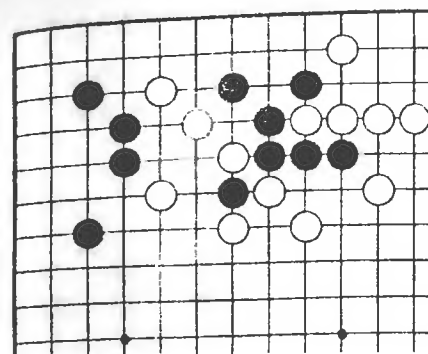
Задача 40. Ход чёрных.
Как соединиться?



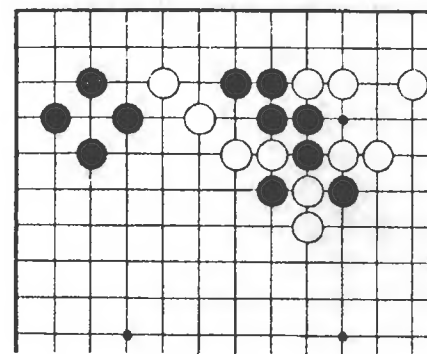
Задача 41. Ход чёрных.
Как спасти камни в углу?



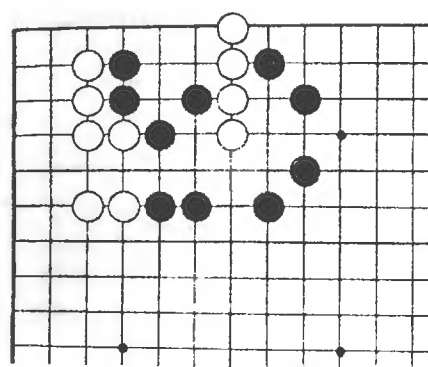
Задача 42. Ход белых.
Как спасти пять камней?



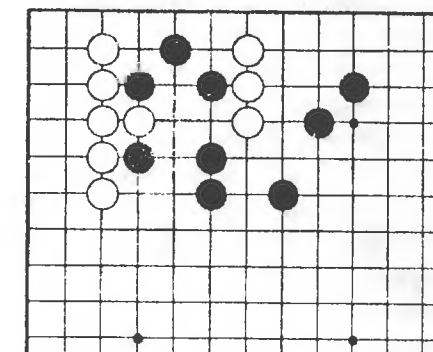
Задача 43. Ход чёрных. Как соединиться?



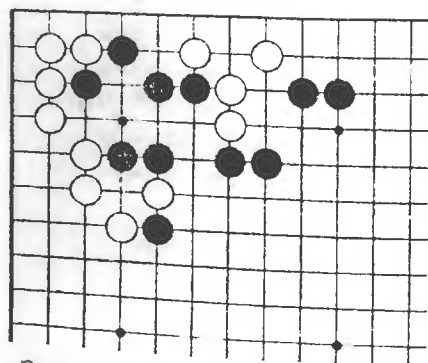
Задача 44. Ход чёрных.
Как спасти камни на стороне?



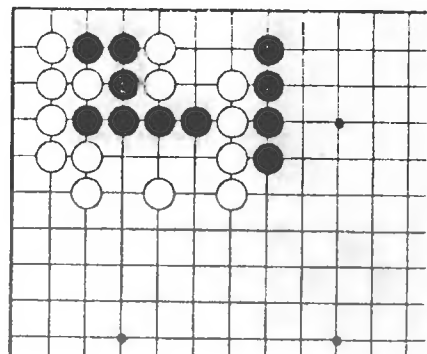
Задача 45. Ход белых.
Как спасти четыре камня?



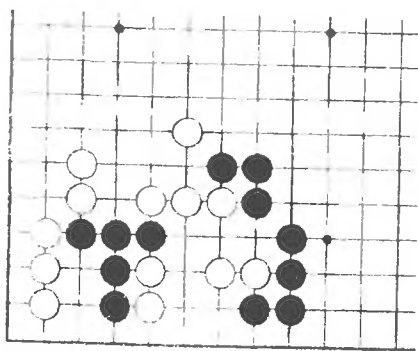
Задача 46. Ход белых.
Как спасти три камня?



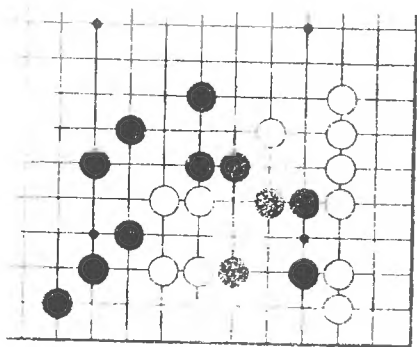
Задача 47. Ход белых.
Как спасти четыре камня?



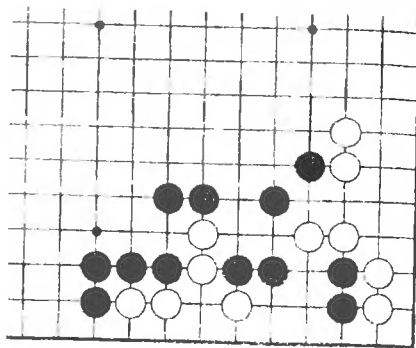
Задача 48. **Ход чёрных.**
Как спасти группу в углу?



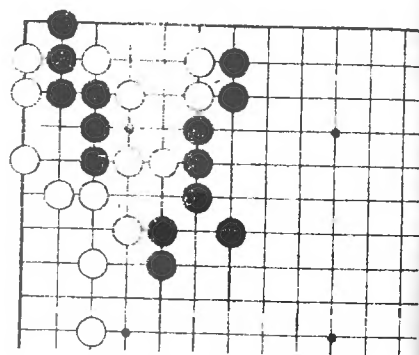
Задача 49. Хот чёрных.
Как соединиться?



Задача 51. Хоп-бетых.
Как соединиться?

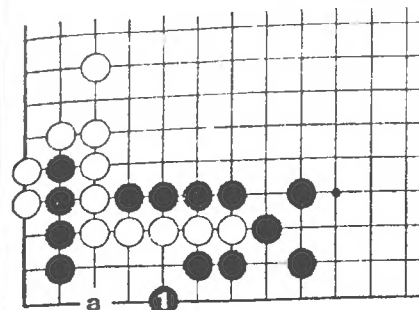


Задача 50. Ход белый.
Как соединиться?

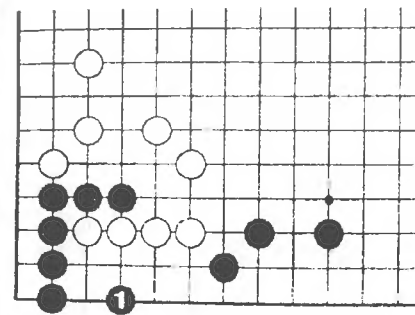


Задача 52. **Ход чёрных.**
Как спасти камни в углу?

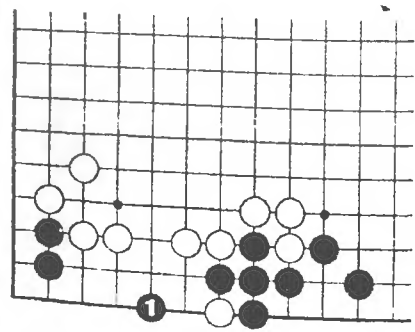
Отвѣты на задачи главы I



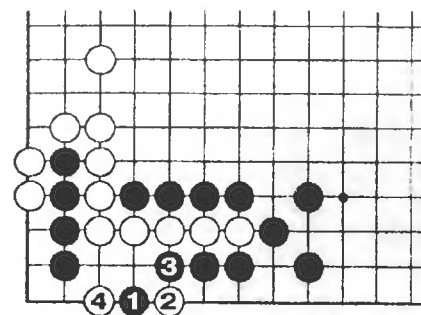
Д.1а. Косуми ч.1 – правильный ход. Косуми ч. «а» также работает.



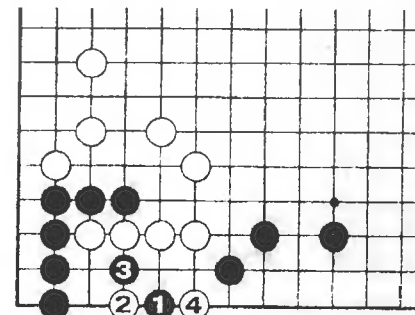
Д.2а. Тоби ч.1 – правильный ход.



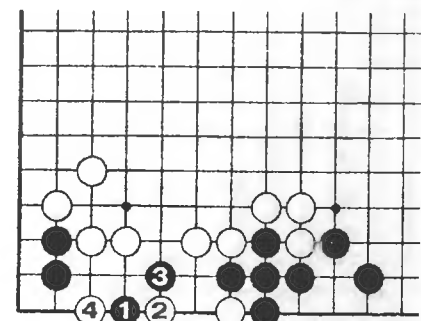
Д.3а. Кэйма ч.1 – правильно.



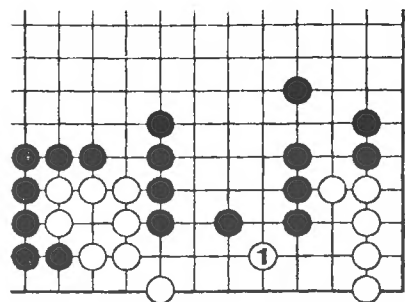
Д.16. Кэйма ч.1 – ошибка.
Цукэ-коси б.2 и контратэ б.4 раз-
резают чёрных.



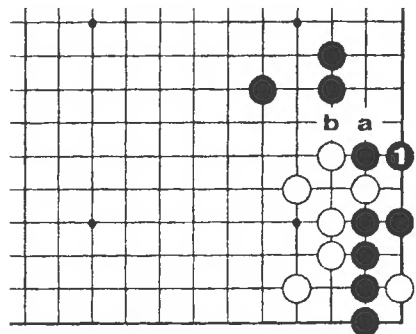
Д.26. Никкентоби ч.1 -- ошибка. Цукэ б.2 и контратэ б.4 разрезают чёрных.



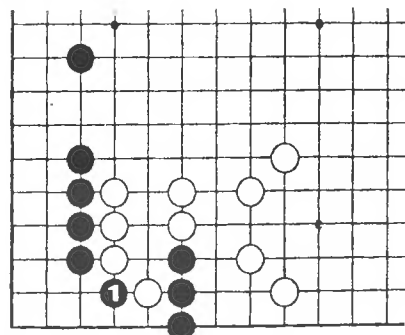
Д.3б. Огэйма ч.1 – ошибка.
Цукэ б.2 и контратэ б 4 разрезают.



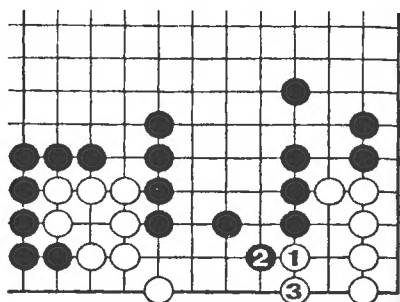
Д.4а. Никкентоби б.1 – единственный ход.



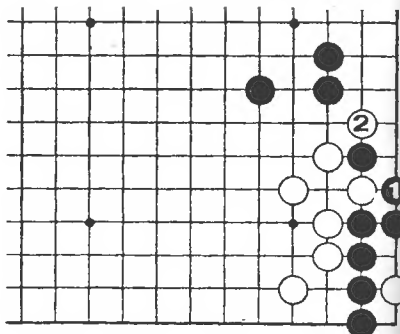
Д.5а. Сагари ч.1 – прекрасный ход. На ханэ б.«а» чёрные разрежут в «b».



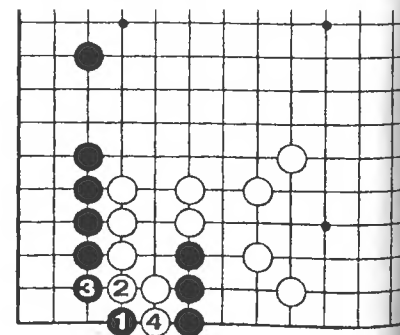
Д.6а. После атэ-коми ч.1 чёрные соединяются по первой линии или забирают белый камень.



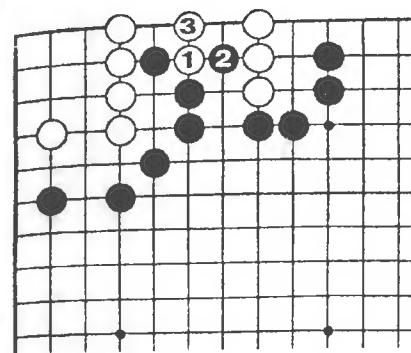
Д.4б. Цукэ б.1 даёт второй глаз угловой группе, но группа на стороне остаётся только с одним.



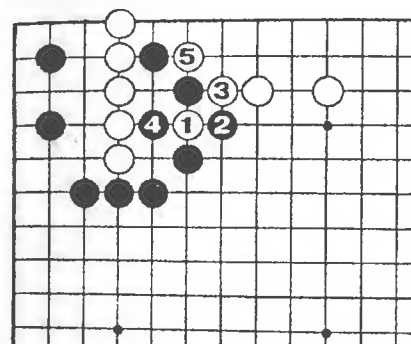
Д.5б. Здесь чёрные играют слишком грубо и не смогут спасти свою группу.



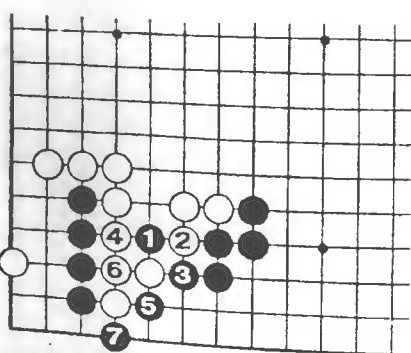
Д.6б. Тоби ч.1 не спасает. Белые легко разрезают.



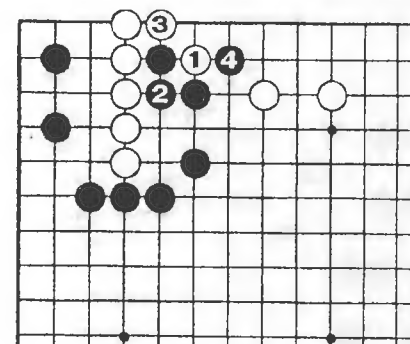
Д.7. Атэ-коми б.1 – единственный ход, после сагари б.3 три камня соединяются с углом.



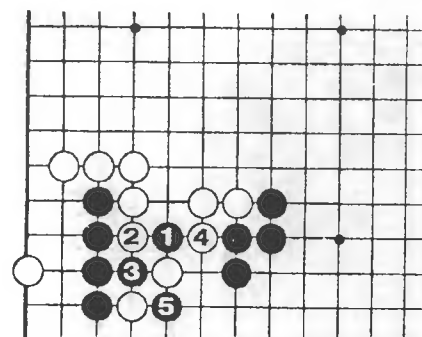
Д.8а. На вари-коми б.1 чёрные могут играть атэ только с внешней стороны.



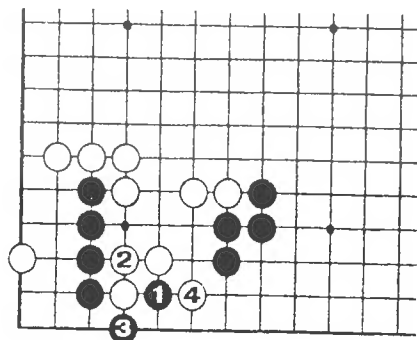
Д.9а. Во-первых, цукэ ч.1, затем атэ ч.5 и цуги ч.7.



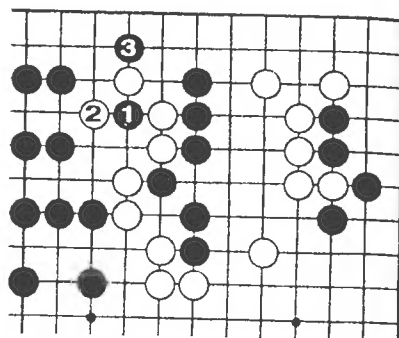
Д.8б. Сразу играть атэ-коми б.1 – плохо.



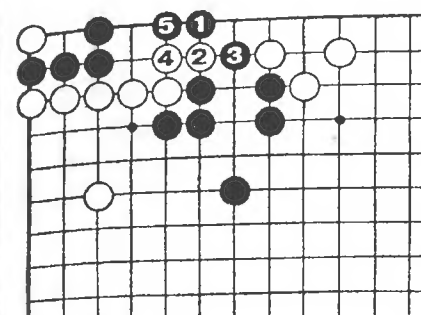
Д.9б. Если б.3 с другой стороны, то чёрные разрезают с другой стороны. С точки зрения ёсэ, этот вариант лучше для чёрных.



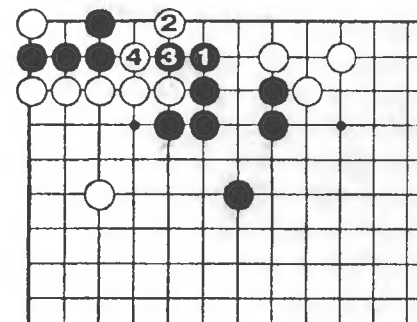
Д.9в. На атэ-коми ч.1 белые соединятся 2, и после атэ б.4 чёрные разрезаны.



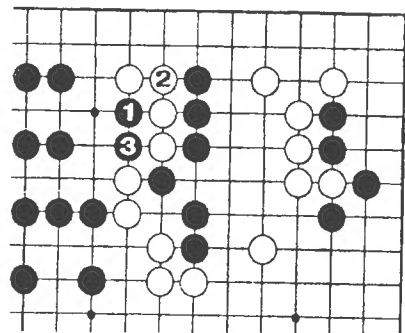
Д.10а. Атэ-коми ч.1 – правильный ход. На атэ б.2 следует цукэ ч.3 – ватари.



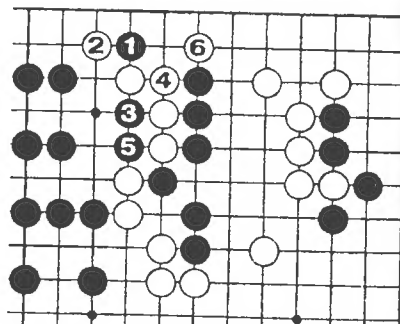
Д.12а. Тоби ч.1 – правильный ход.



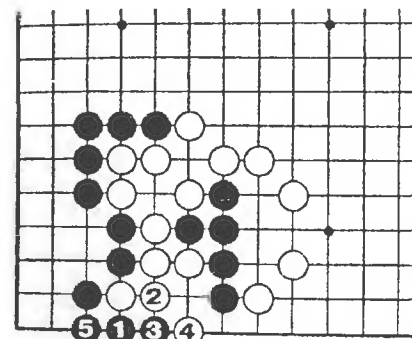
Д.12б. Сагари ч.1 – ошибка. После б.4 чёрные не могут разрезать из-за дамэдзумари.



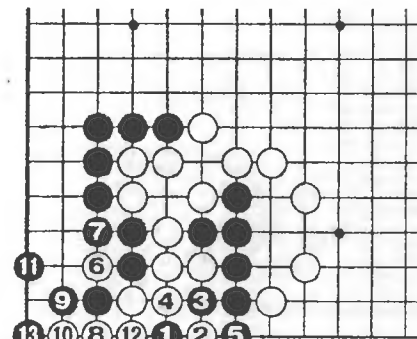
Д.10б. На цуги б.2 чёрные разрезают 3.



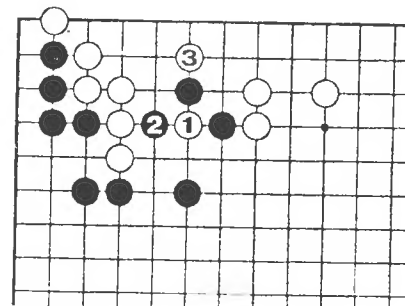
Д.10в. Перестановка ходов приводит к тому, что белые соединяются или строят живую группу.



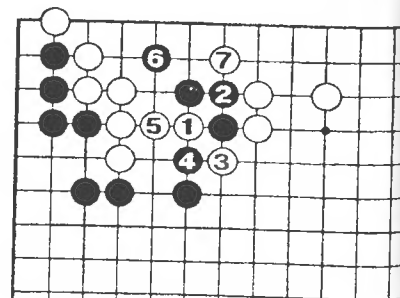
Д.13а. Атэ-ноби ч.1, 3 – правильно. Белые не могут соединиться после ч.5.



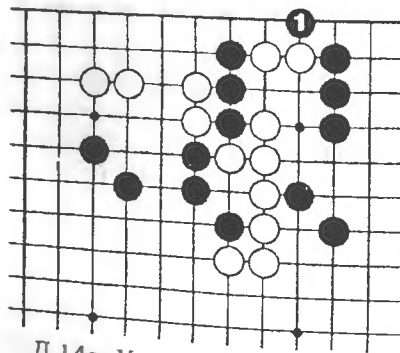
Д.13б. Кэйма ч.1 приводит к двойному ко – чёрные не соединились.



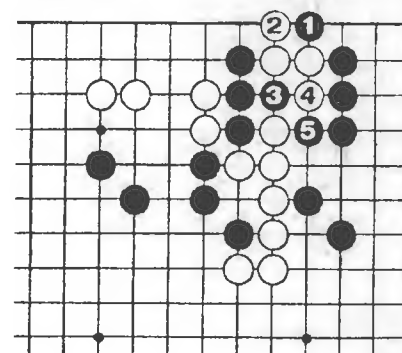
Д.11а. Атэ-коми б.1 – правильный ход. На атэ ч.2 следует цукэ б.3 – ватари.



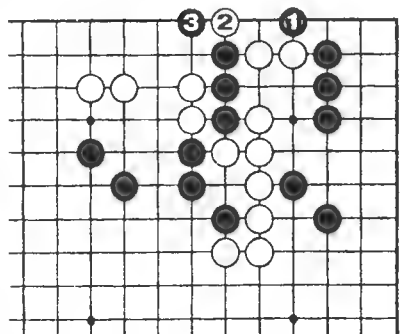
Д.11б. Этот вариант приводит к сэмзай, который чёрные проиграют.



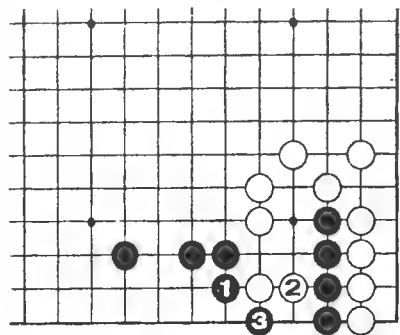
Д.14а. Ханэ ч.1 – правильно.



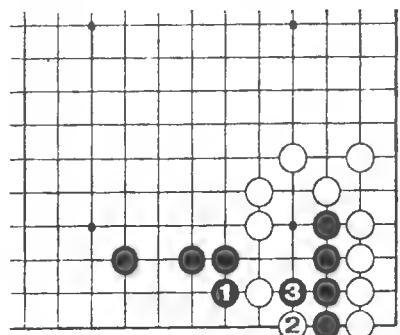
Д.14б. Упрямство белых приводит к потере четырёх камней.



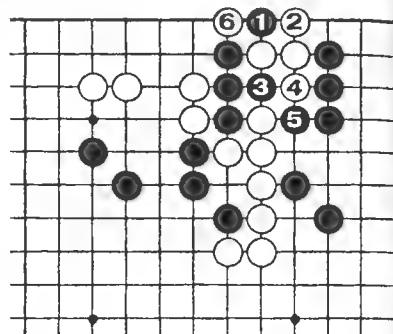
Д.14в. Хитрое ханэ б.2 опровергается атэ ч.3.



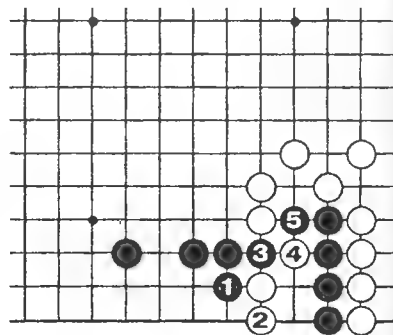
Д.15е. Осае ч.1 – правильный ход. После ноби б.2 выручает ханэ ч.3.



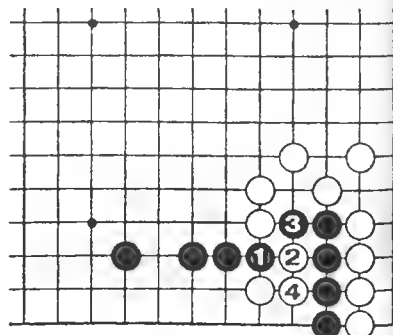
Д.15в. На косуми-цукэ б.2 чёрные соединяются после атэ 3.



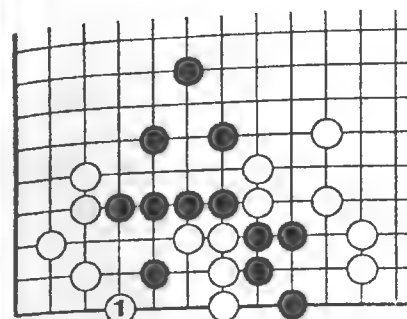
Д.14г. Ханэ ч.1 с другой стороны – ошибка.



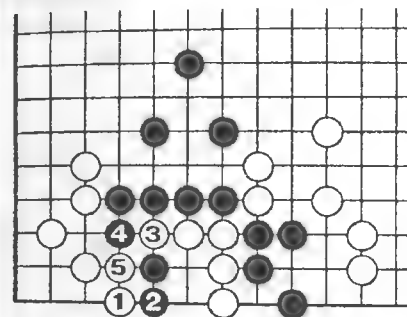
Д.15б. На сагари б.2 чёрные разрезают 3, 5.



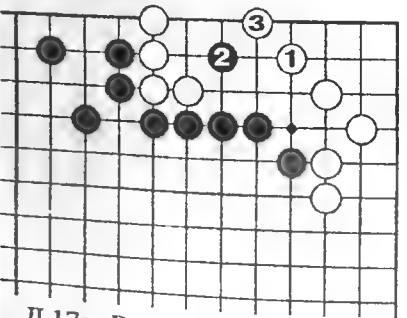
Д.15г. Немедленное разрезание ч.1 – ошибка.



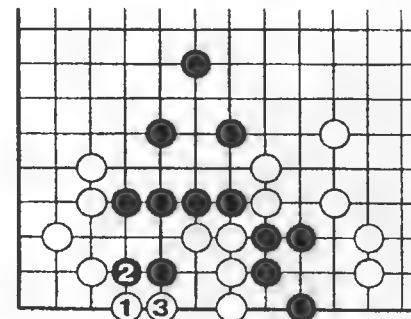
Д.16а. Косуми б.1 – правильный ход.



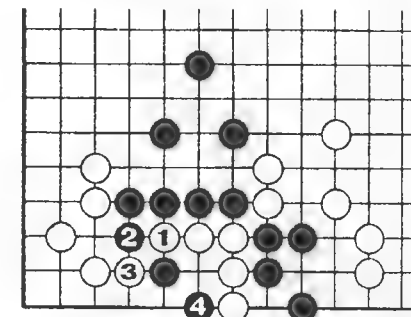
Д.16в. На сагари б.2 белые разрезают 3, 5. Группа чёрных на стороне – пленная, т.е. все белые камни соединены.



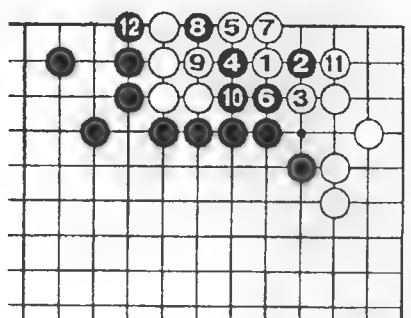
Д.17а. Во-первых, косуми ч.1, на тоби ч.2 – спокойно и точно ещё одно косуми б.3. В результате четыре белых камня соединятся или выживут в сэки.



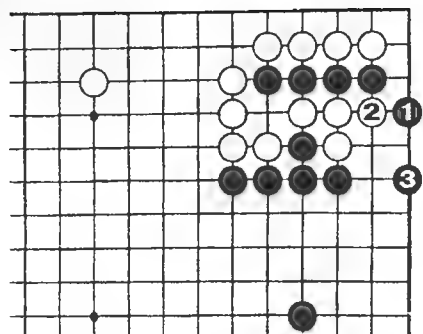
Д.16б. На ноби ч.2 белые тоже удлинятся 3.



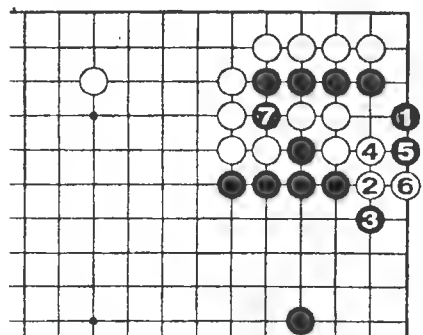
Д.16г. На разрезание б.1, 3 у чёрных есть косуми 4 – тэсудзи.



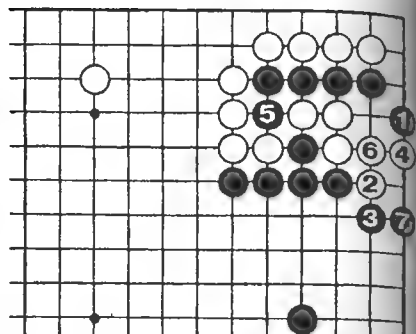
Д.17б. Кэйма б.1 опровергается серией хори-коми – тэсудзи.



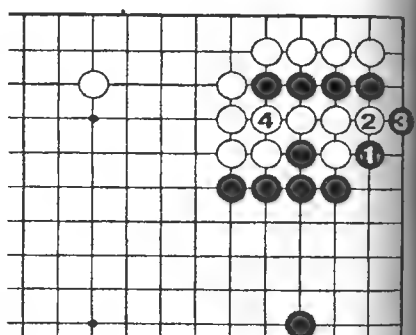
Д.18а. Косуми ч.1 – правильный ход. Испытывая дамэдзумари, белые не могут помешать чёрным соединиться.

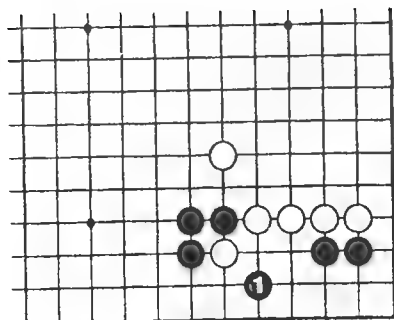


Д.18в. Прямое цуги б.4 также ведёт к провалу.

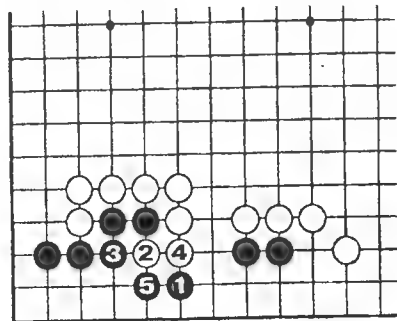


Д.18б. После ханэ б.2 и какэ-цуги б.4 белые проиграют сэмзай.

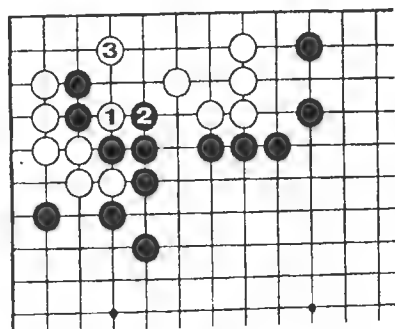




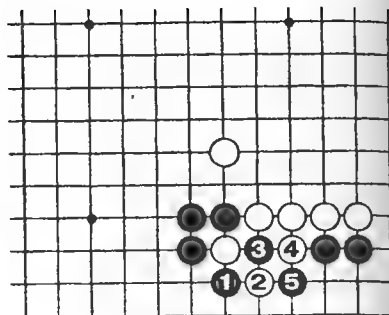
Д.21а. Кэйма ч.1 – ватари-тэ-судзи.



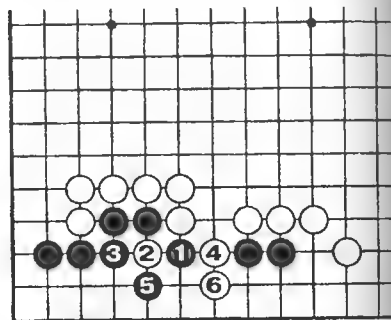
Д.22а. Кэйма ч.1 – ватари-тэ-судзи. Если б.2 в 4, то ч.5.



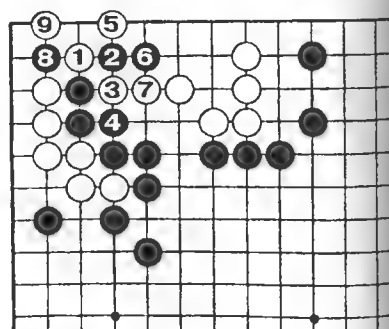
Д.23а. Во-первых, кири б.1, затем кэйма б.3 – ватари.



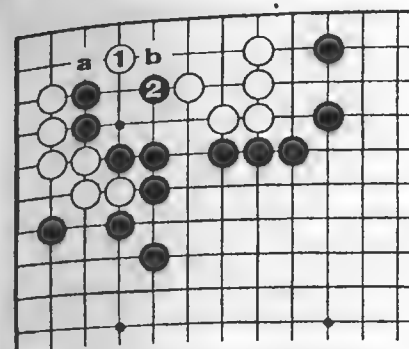
Д.216. После атэ ч.1 белые заберут угол или организуют большое ко – хороший выбор.



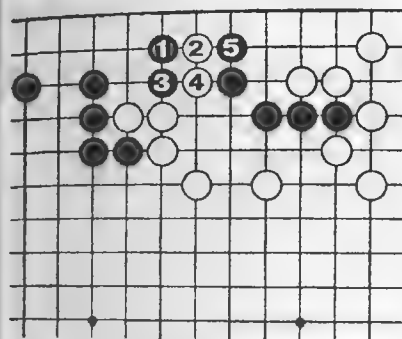
Д.226. Ханэ ч.1 – ошибка.



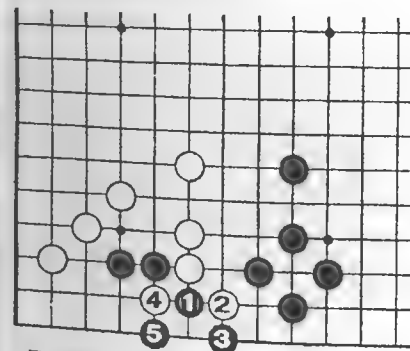
Д.236. На ханэ б.1 чёрные ответят ханэ 2. В итоге – ко-борьба.



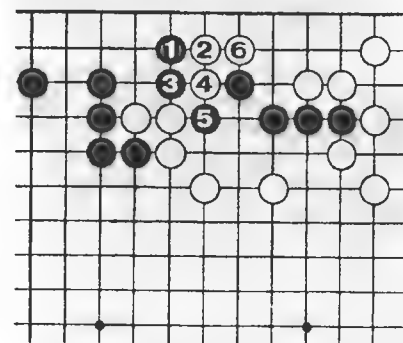
Д.23в. Если сразу играть кэйма б.1, то после тоби-цукэ ч.2 у чёрных миаи: «а» и «б».



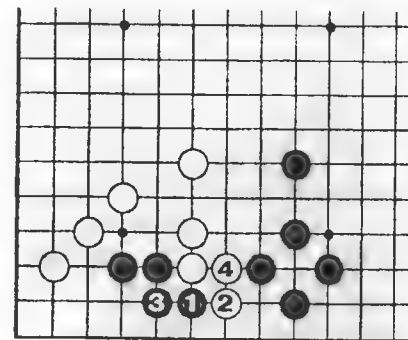
Д.24а. Кэйма ч.1 – правильно. Если цукэ б.2, то ноби ч.3. После 5 хода у чёрных миаи: соединение или разрезание.



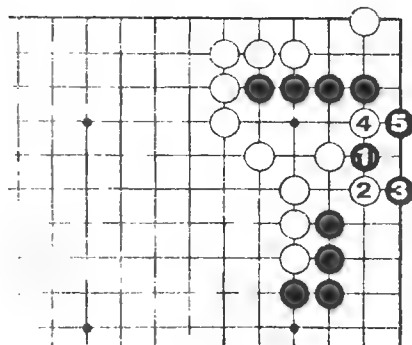
Д.25а. После ниданбанэ ч.1, 3 начинается ко-борьба – единственная возможность.



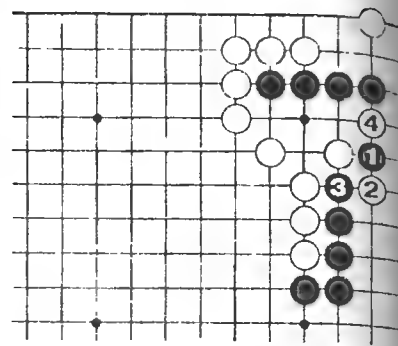
Д.246. Изменив 5 ход чёрные не смогут соединиться.



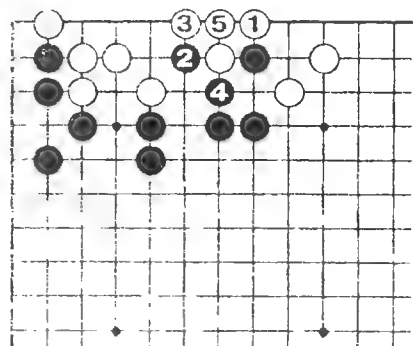
Д.256. Ханэ-цуги ч.1, 3 не приводит к соединению.



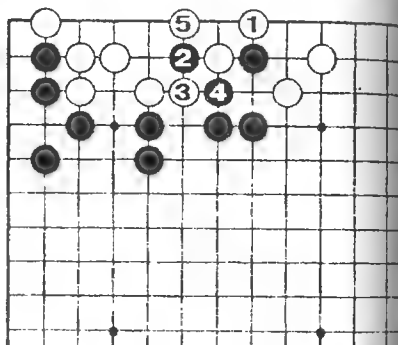
Д.26а. Во-первых, цукэ ч.1, затем ханэ ч.3, в итоге - ко-борьба.



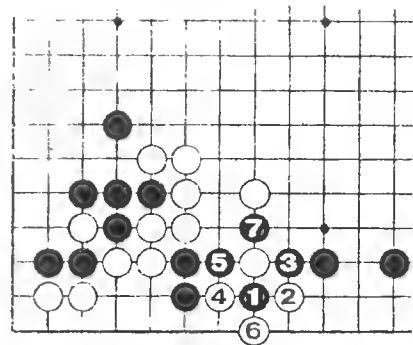
Д.26б. На разрезание ч.3 белые ответят атэ 4.



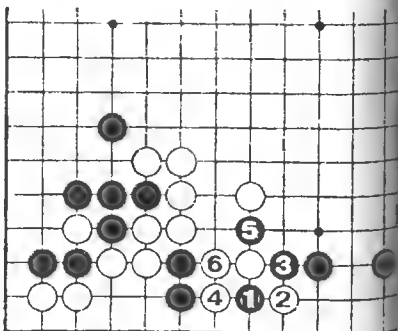
Д.27а. В этой позиции цуги б.5 сосут.



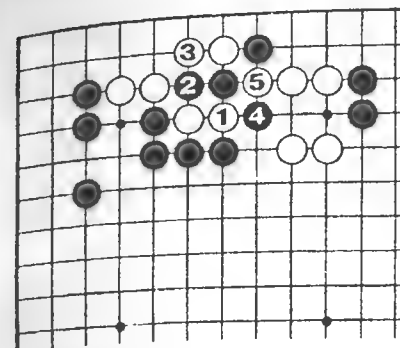
Д.27б. Кири б.3 приводит к ко-борьбе.



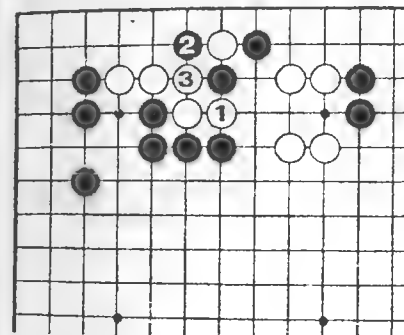
Д.28а. Во-первых, цукэ ч.1. После ч.5 начинается большая ко-борьба.



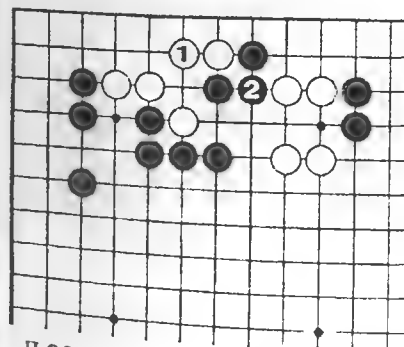
Д.28б. Атэ ч.5 с другой стороны - ошибка.



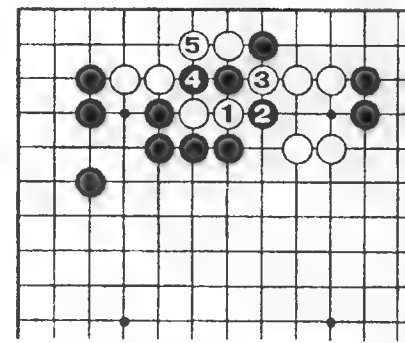
Д.29а. Во-первых, дэгири б.1, на атэ ч.2 следует контратэ б.3. Жертвуя два камня белые соединяются.



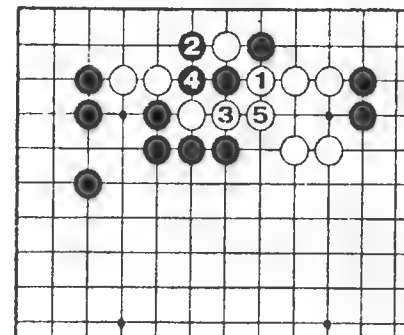
Д.29в. Здесь белые соединятся с прибылью.



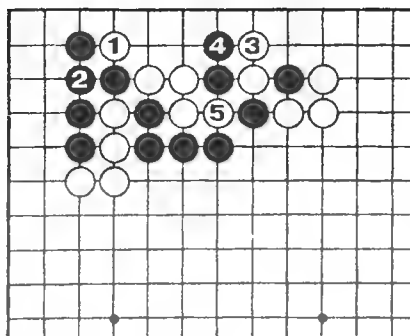
Д.29д. Если хики б.1, то цуги ч.2, и задача не решена.



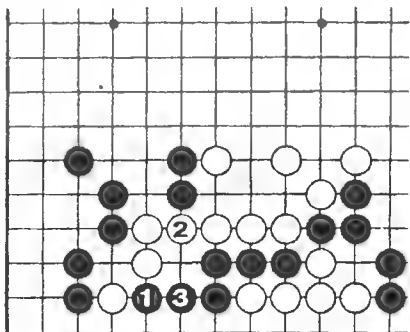
Д.29б. Перестановка хода ч.2 приводит к тому же результату.



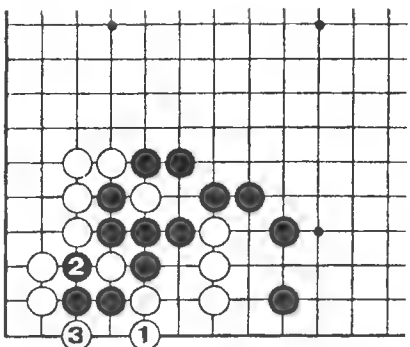
Д.29г. На кири б.1 чёрные ответят атэ 2 и разрежут белых.



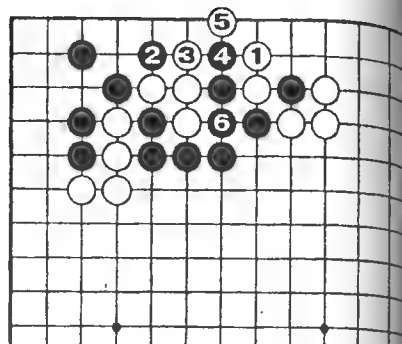
Д.30а. Во-первых, атэ б.1, затем ноби 3. Если ноби ч.3, то кири б.5.



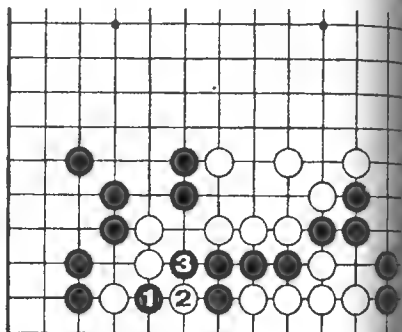
Д.31а. Атэ-коми ч.1 – правильный ход.



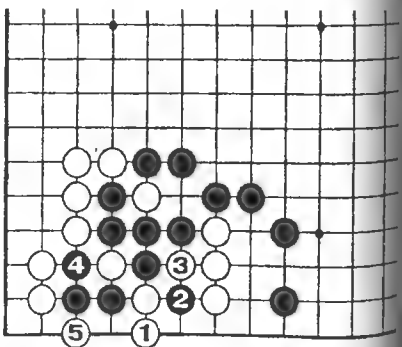
Д.32а. Сагари б.1 – правильно. На взятие камня чёрные соединяются 3.



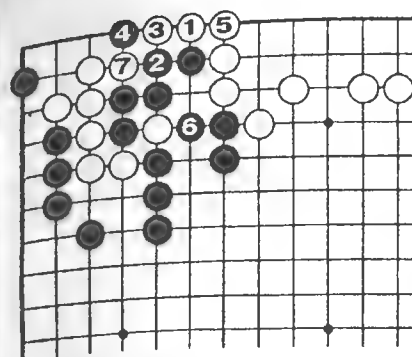
Д.30б. Немедленное ноби приведёт к потере четырёх камней.



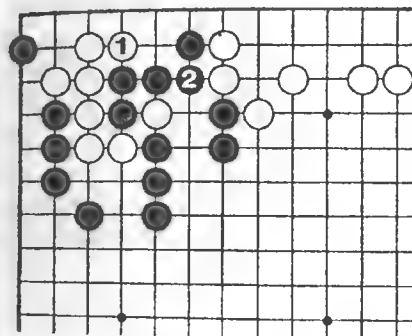
Д.31б. На атэ б.2 контратэ ч.3 – чёрные соединяются без проблем



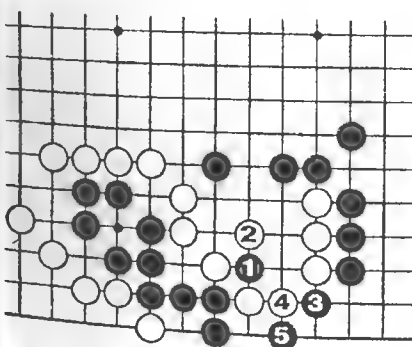
Д.32б. Провокация ч.2 приводит к такому же результату.



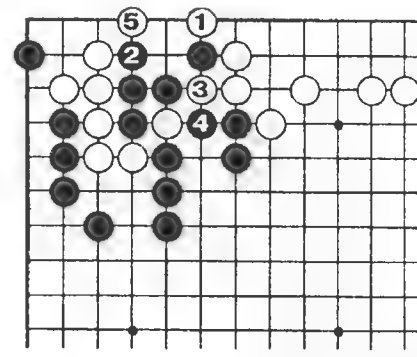
Д.33а. Ханэ б.1 – ключевой ход. После 7 хода чёрные успешно соединяются.



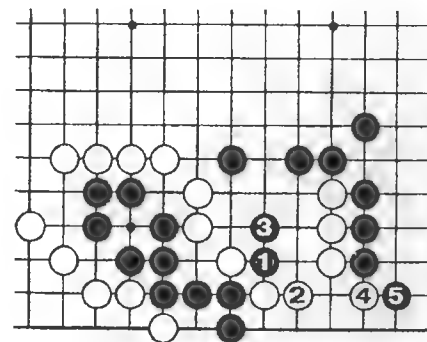
Д.33в. На магари б.1 чёрные просто соединятся 2.



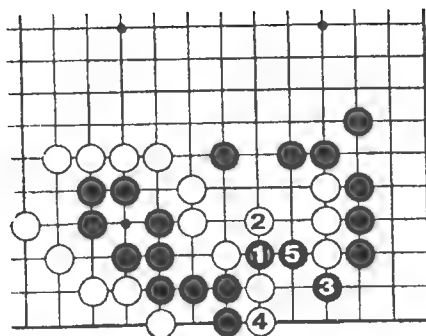
Д.34а. Во-первых, кири ч.1, затем ханэ 3, 5.



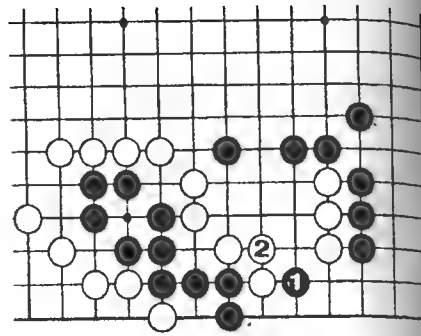
Д.33б. На сагари ч.2 белые вначале разрезают 3, затем соединяются 5. Обратите внимание на дамэзумари белых.



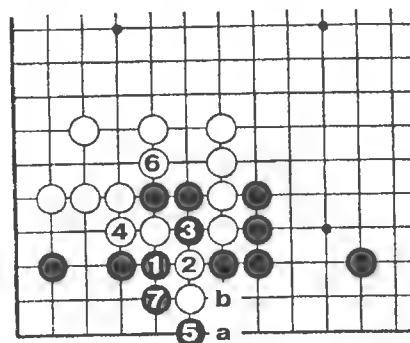
Д.34б. В этом случае белые проиграют сэмзай.



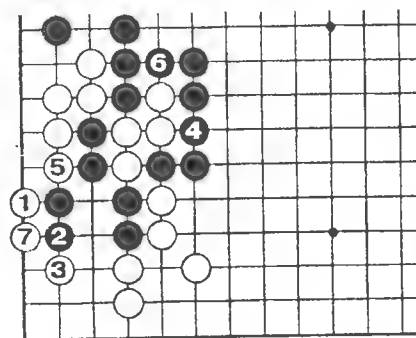
Д.34в. Осае б.4 увеличивает прибыль чёрных



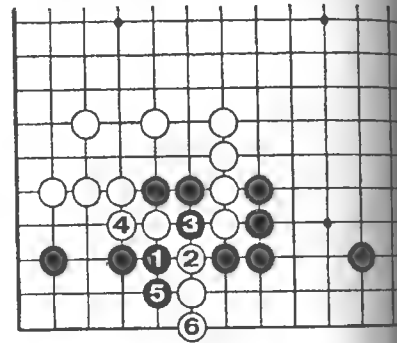
Д.34г. Хасами-цукэ ч.1 опровергается простым соединением б.2.



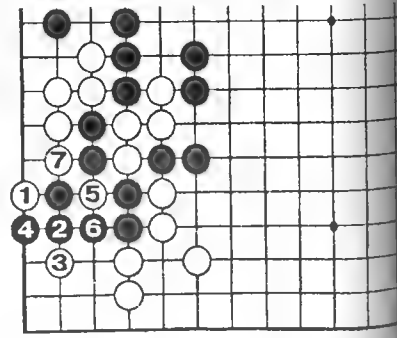
Д.35а. Жертва трёх камней приводит к соединению. Если б.6 в «а», то ч.«б».



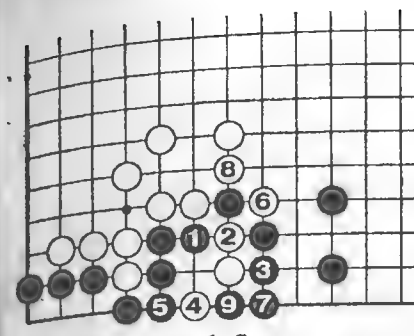
Д.36а. Цукэ ч.1 – ключевой ход. Из-за дамэзумари чёрные не могут помешать соединению.



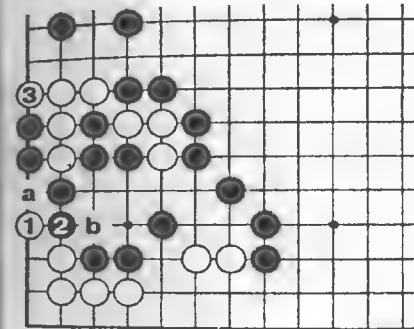
Д.35б. Важно 5 ходом сыграть цукэ на первой линии, иначе чёрные не соединятся.



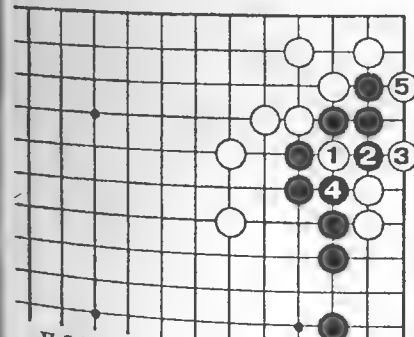
Д.36б. Вот что получится, если чёрные попытаются захватить белых. Хори-коми б.5 – важно!



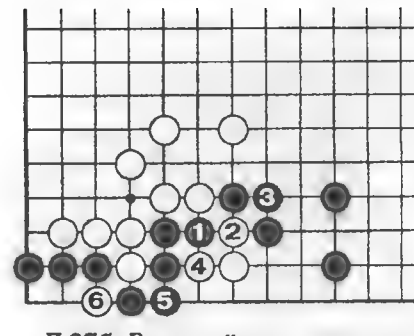
Д.37а. Осае ч.1, 3 – прекрасные ходы, которые легко просмотреть. Косуми б.4 – хороший ход, но чёрные всё-равно соединяются.



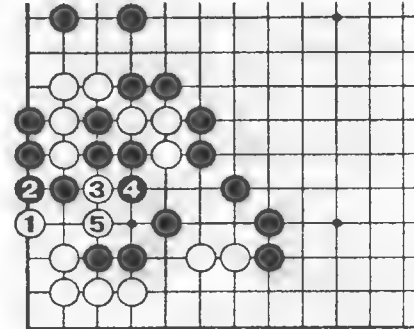
Д.38а. Косуми б.1 – тэсудзи. Если после б.3 чёрные соединятся в «а», то б.«б».



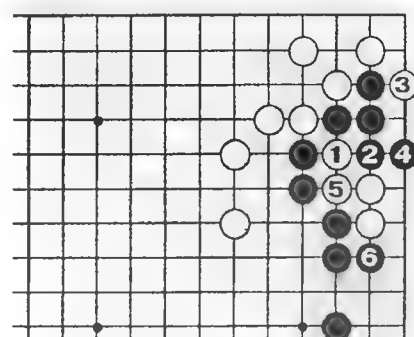
Д.39а. На кири б.1 чёрные вынуждены играть атэ 2 и после ханэ 3 белые соединяются.



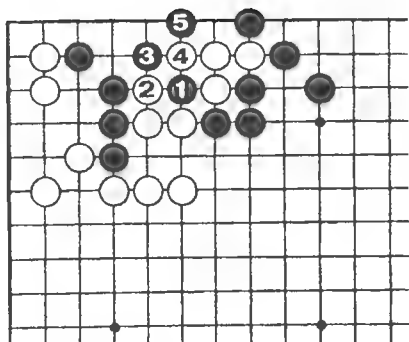
Д.37б. Здесь чёрные наказаны за жадность.



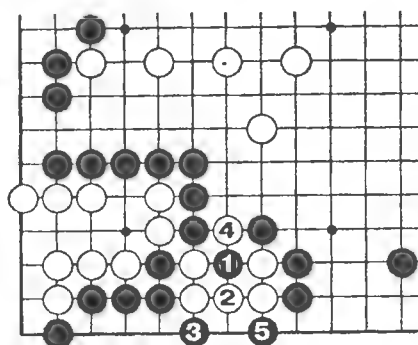
Д.38б. Чёрные не могут помешать соединению из-за дамэзумари.



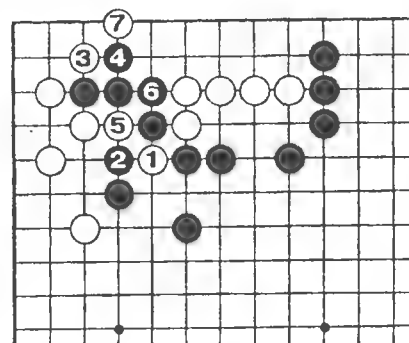
Д.39б. Белым важно не перепутать с какой стороны играть ханэ 3



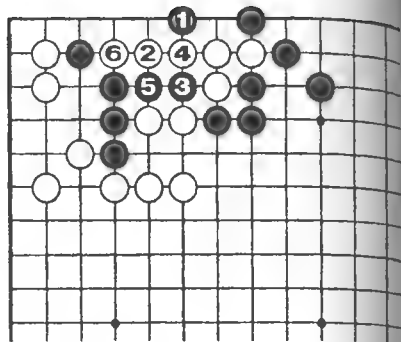
Д.40а. После кири ч.1 белые не могут помешать соединению из-за дамэдзумари.



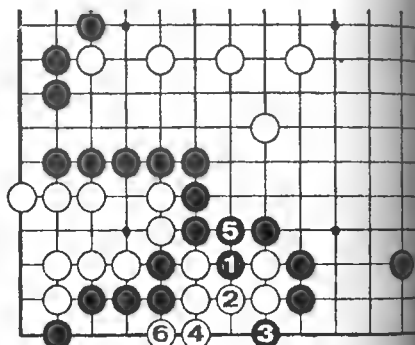
Д.41а. Здесь важна последовательность ходов.



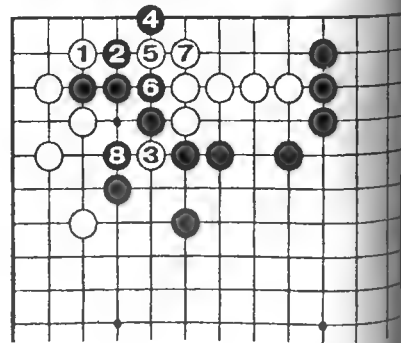
Д.42а. И вновь важно соблюдать точную последовательность...



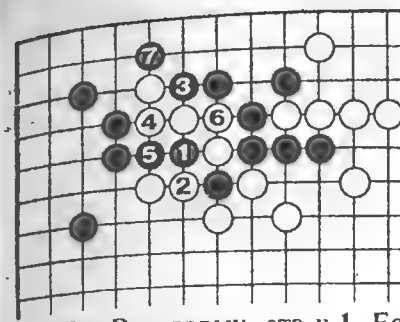
Д.40б. Здесь ч.1 лишь с виду кажется хорошим.



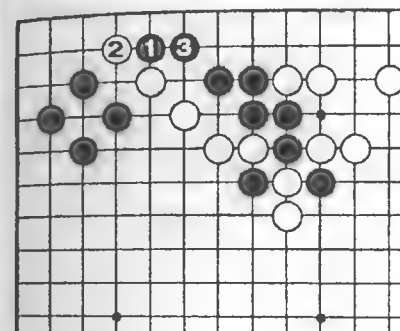
Д.41б. Ханэ ч.3 с другой стороны не даёт соединения.

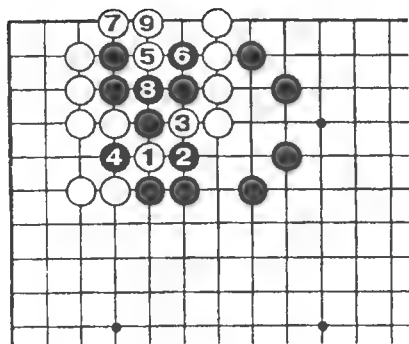


Д.42б. ...иначе результат противоположный.

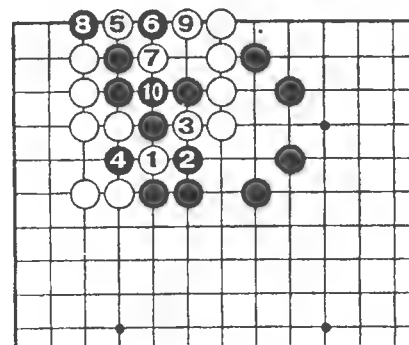


Д.43а. Во-первых, атэ ч.1. Если белые забирают камень, то ноби ч.3.

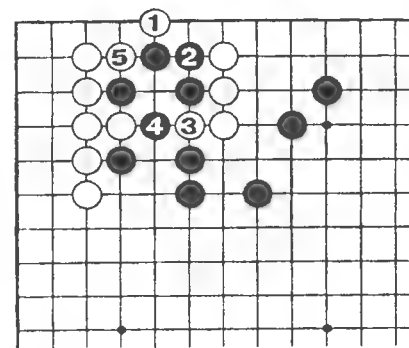




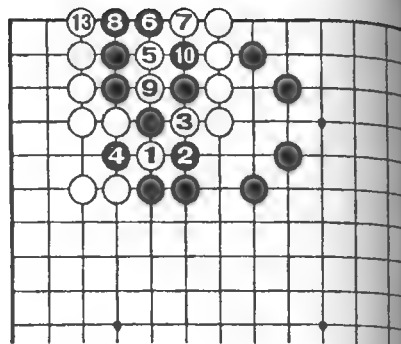
Д.45а. Вари-коми б.1 и атэ б.3 сокращает белым дамэ – это важно. Цуги б.9 – тэсудзи.



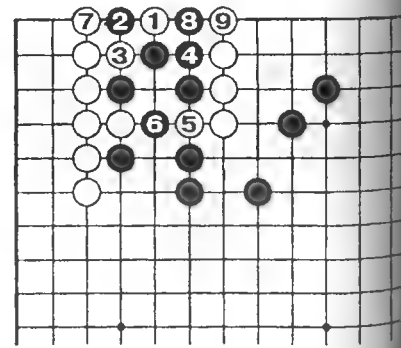
Д.45в. Изменив 5 ход белые смогут надеяться лишь на ко-борьбу.



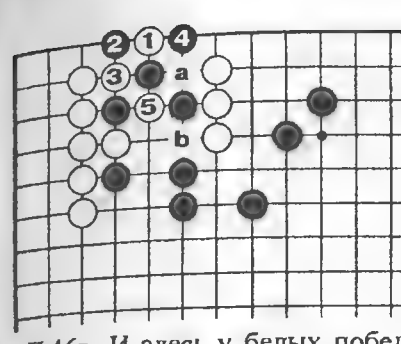
Д.46а. Цукэ б.1 – ключевой ход; ч 2 – сильнейший ответ за белых. В результате – ко-борьба.



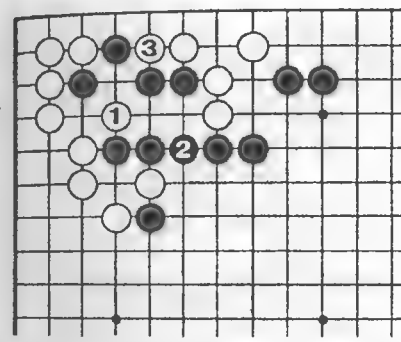
Д.45б. Если чёрные изменят 6 ход, белые жертвуют два камня (11=9, 12=5) и ловят чёрных в оиотоси.



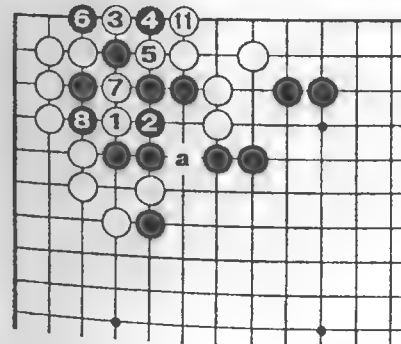
Д.46б. После атэ ч.2 возникает двойная ко-борьба в пользу белых.



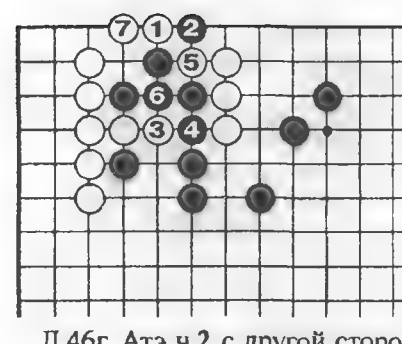
Д.46в. И здесь у белых победное миаи: «а» и «б».



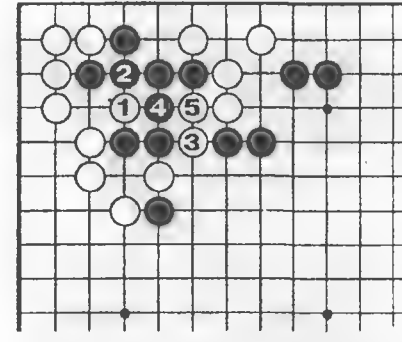
Д.47а. После ханэ б.1 есть несколько вариантов.



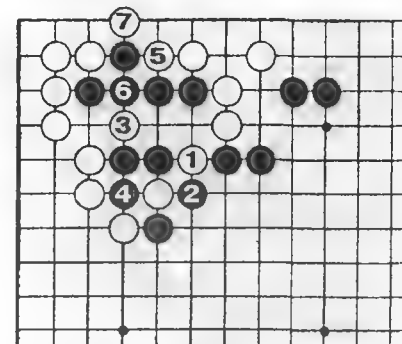
Д.47б. (9=7, 10=1). Здесь чёрные не успевают соединиться из-за угрозы б.«а».



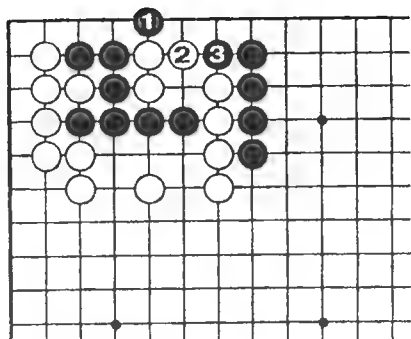
Д.46г. Атэ ч.2 с другой стороны не даёт желаемого результата.



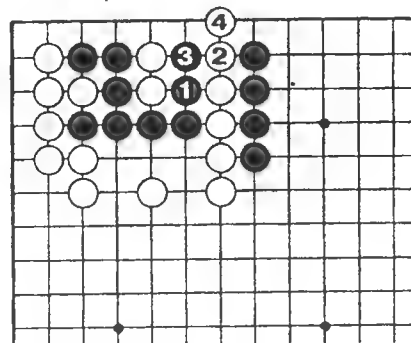
Д.47б. Подобное сопротивление чёрных приводит к большим потерям.



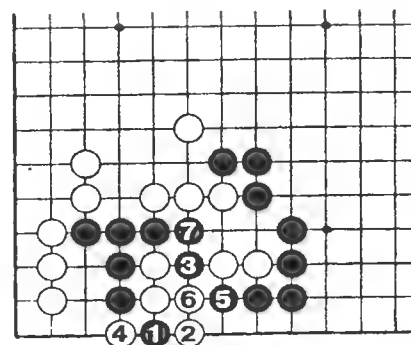
Д.47г. Вари-коми б.1 приведёт к соединению, но с потерями.



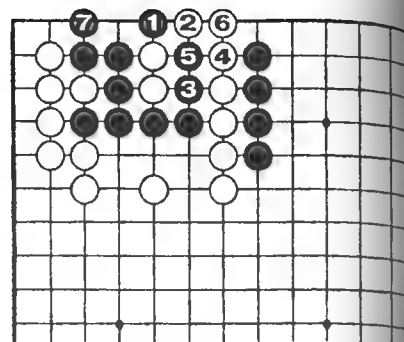
Д.48а. Во-первых, ханэ ч.1, если б.2, то после ч.3 – соединение.



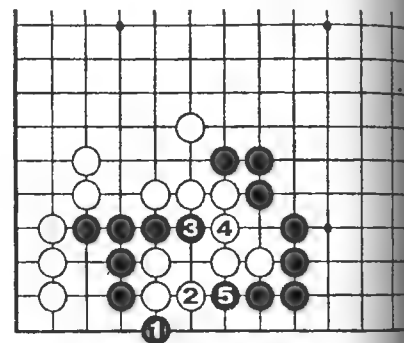
Д.48в. Немедленное разрезание не решает задачу.



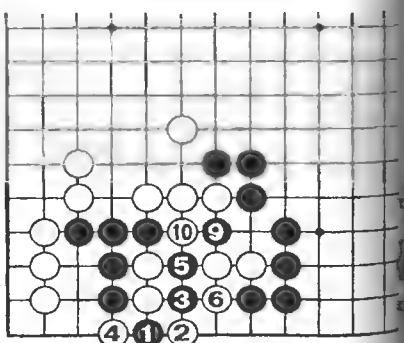
Д.49б. На атэ б.2 контратэ ч.3 – правильный ответ...



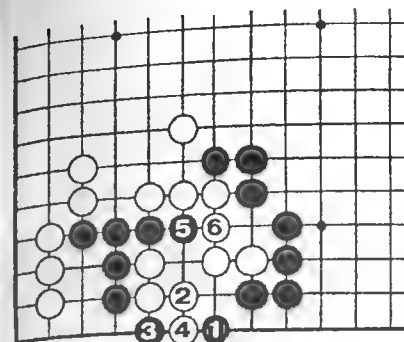
Д.48б. На атэ б.2 есть дэгири ч.3, 5 и чёрные выживают.



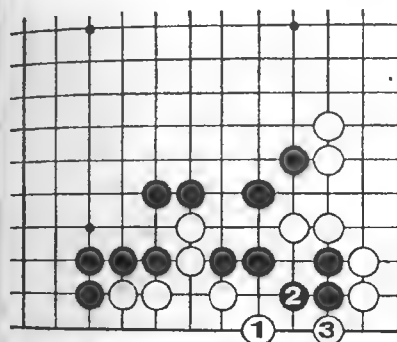
Д.49а. Ханэ ч.1 – ключевой ход



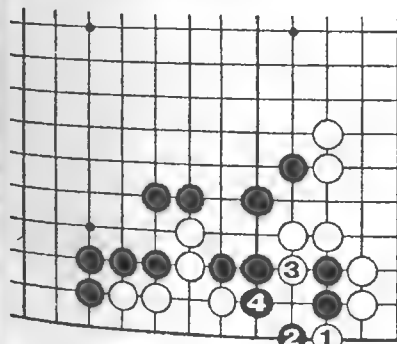
Д.49в. (7=1, 8=выше 1). ...иначе чёрные проиграют сэмзай.



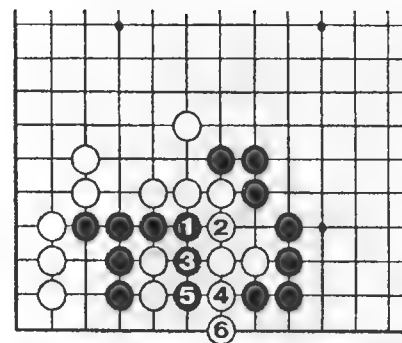
Д.49г. Косуми ч.1 не соединяет.



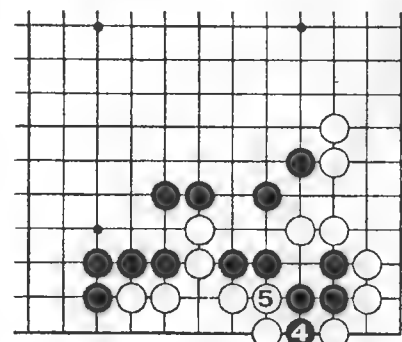
Д.50а. Косуми б.1, затем ханэ б.3 – правильное начало...



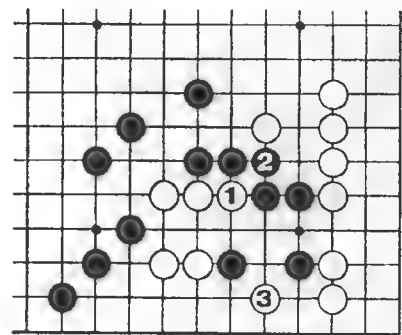
Д.50в. Сразу играть ханэ б.1 – не правильно.



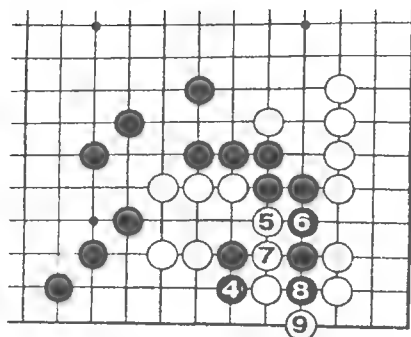
Д.49д. Грубое разрезание 1...5 не решает задачу.



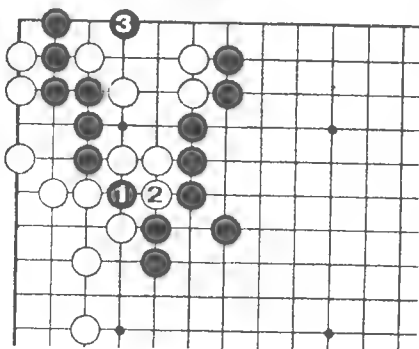
Д.50б. Чёрные не могут резать 4 из-за дамэдумари.



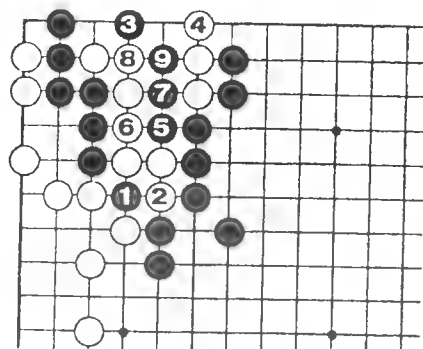
Д.51а. Последовательность ходов как всегда важна..



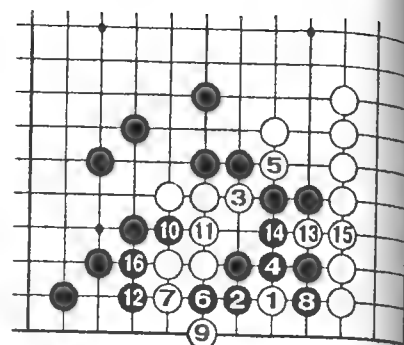
Д.51б. ...чёрные не в состоянии помешать соединению.



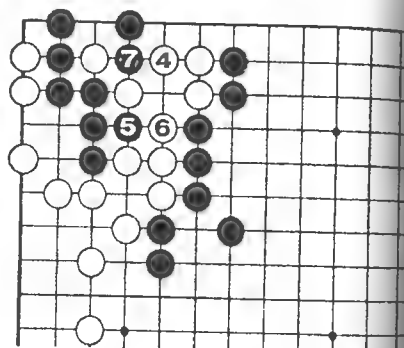
Д.52а. Хори-коми 1! Затем тоби ч.3...



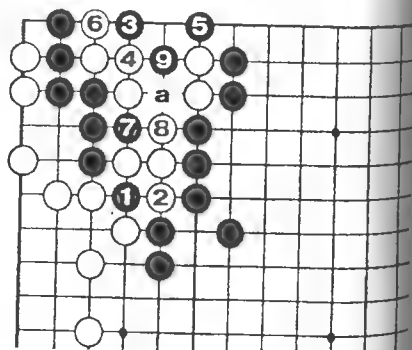
Д.52в. Сагари 6.4 приведёт к потере трёх камней.



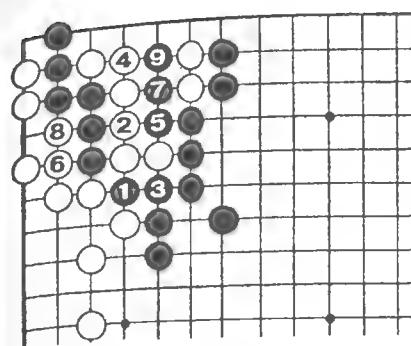
Д.51в. Здесь белые проиграют сэмзай.



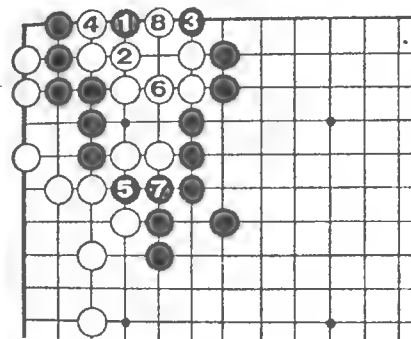
Д.52б. ...В итоге у белых есть возможность ко-борьбы.



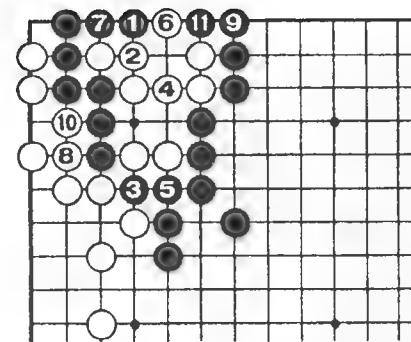
Д.52г. 8 можно сыграть в «а», но чёрные соединятся в сэнтэ.



Д.52д. Такая попытка организовать сэмзай заканчивается крахом.



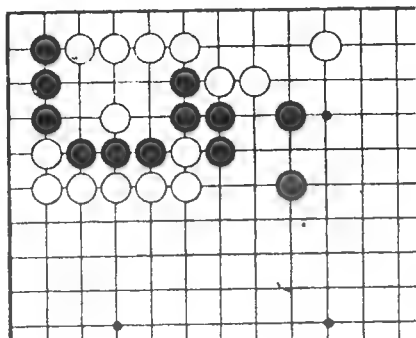
Д.52ж. Без хори-коми у чёрных ничего не получается.



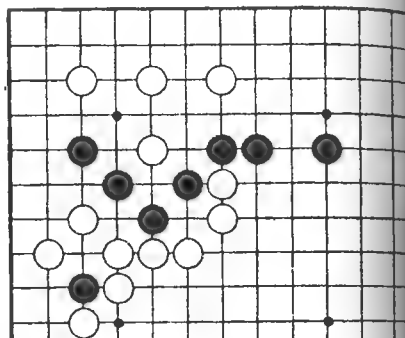
Д.52е. Учитывая, что чёрные первые берут камень, такая ко-борьба для них благоприятна.

Глава II Захват разрезающих камней

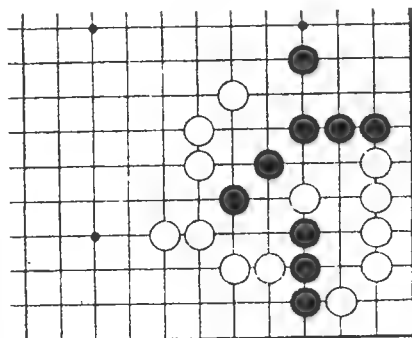
Жертва своих камней для соединения основных сил — неотъемлемая часть борьбы, как и захват разрезающих камней противника. Подобная техника часто используется в сэмзай. Конечно, тяжело описать все способы, поэтому в этой главе мы суммируем некоторые простые приёмы.



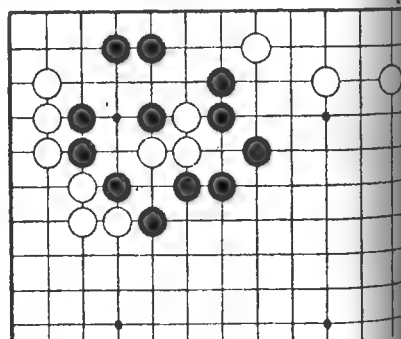
Задача 1. Ход чёрных.
Как соединиться?



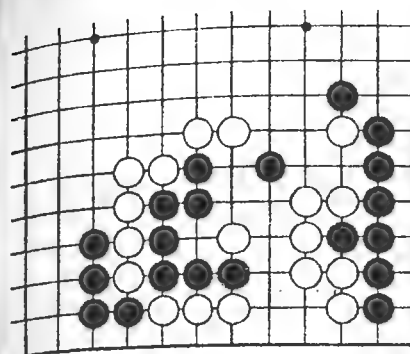
Задача 2. Ход чёрных.
Как соединиться?

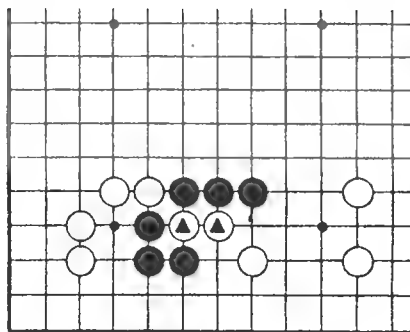


Задача 3. Ход чёрных.
Как соединиться?

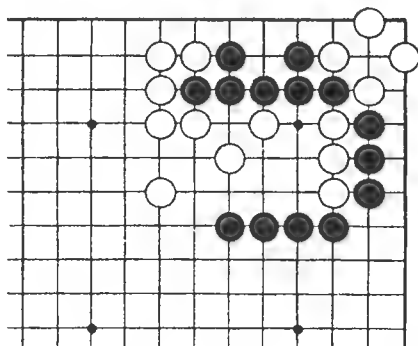


Задача 4. Ход белых.
Как спасти три камня?

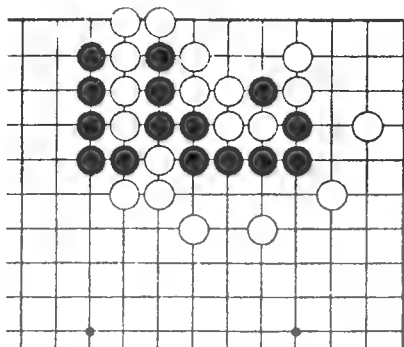




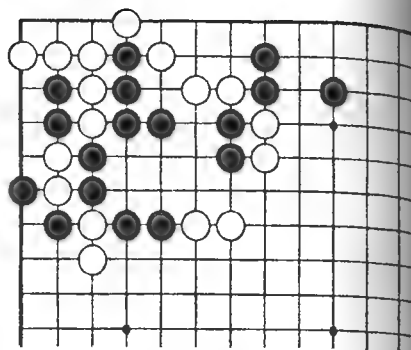
Задача 11. Ход чёрных.
Как захватить камни ▲?



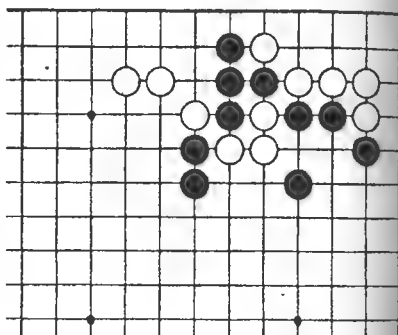
Задача 13. Ход чёрных.
Как соединиться?



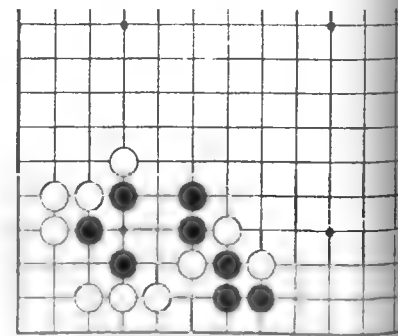
Задача 15. Ход чёрных.
Как соединиться?



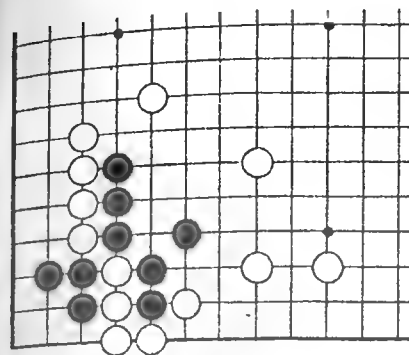
Задача 12. Ход белых.
Как спасти группу в углу?



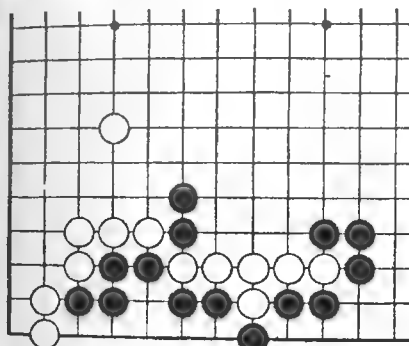
Задача 14. Ход белых.
Как соединить все свои камни?



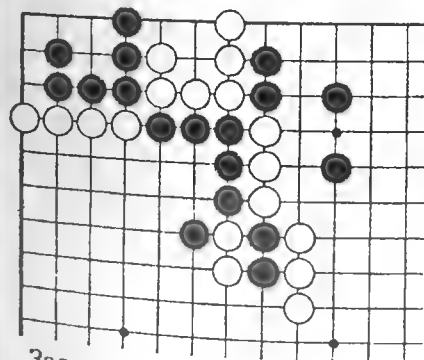
Задача 16. Ход чёрных.
Как соединить все свои камни?



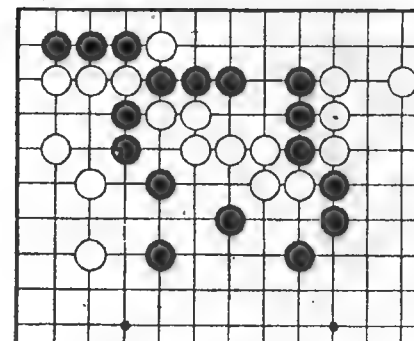
Задача 17. Ход чёрных.
Как соединить все свои камни?



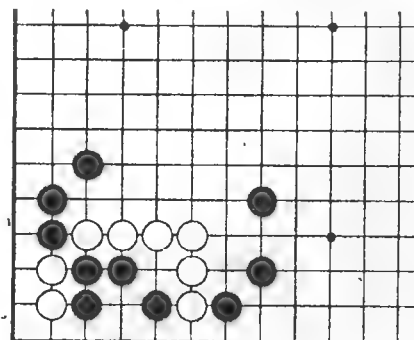
Задача 19. Ход белых.
Как соединить все свои камни?



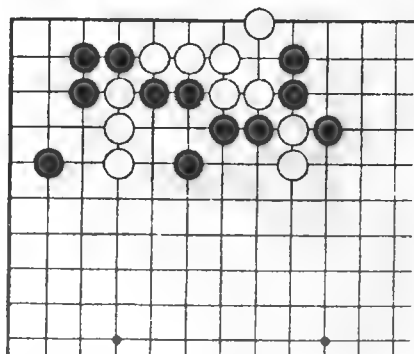
Задача 21. Ход белых.
Как захватить чёрных в центре?



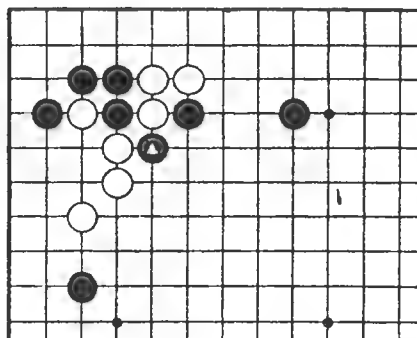
Задача 18. Ход белых.
Как соединить все свои камни?



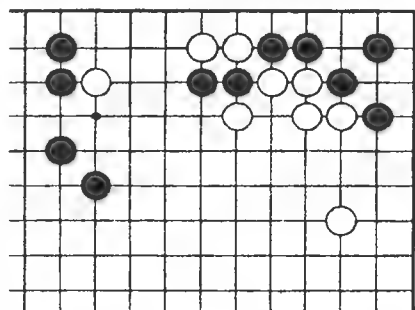
Задача 20. Ход белых.
Как соединить все свои камни?



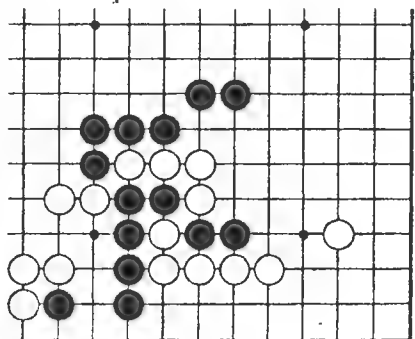
Задача 22. Ход белых.
Как спасти группу наверху?



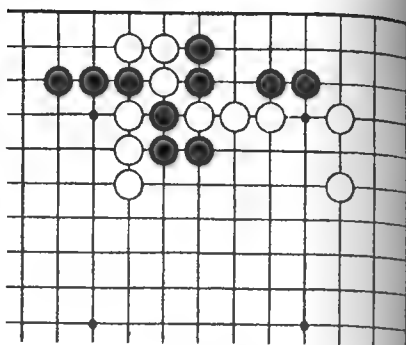
Задача 23. Ход белых.
Как захватить камень $\blacktriangle$?



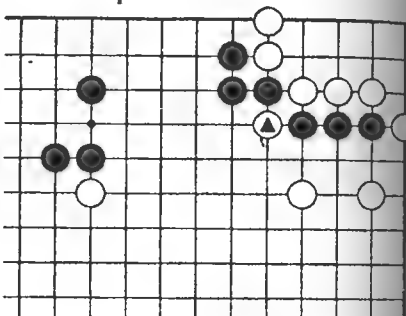
Задача 25. Ход белых.
Как захватить два разрезающих
камня чёрных?



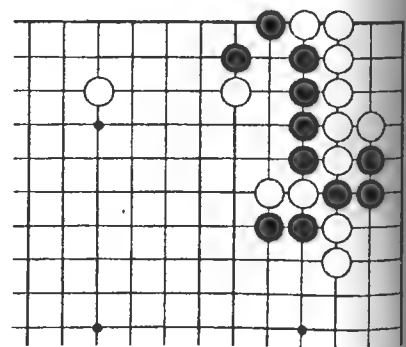
Задача 27. Ход чёрных.
Как захватить четыре разрезаю-
щих камня?



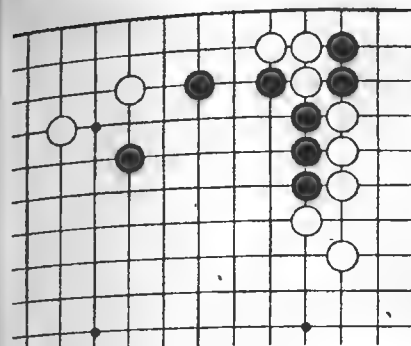
Задача 24. Ход белых.
Как захватить три разрезающих
камня чёрных?



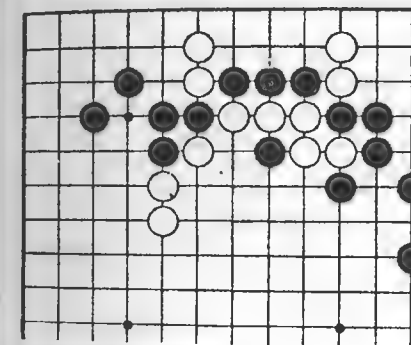
Задача 26. Ход чёрных.
Как захватить камень $\blacktriangle$?



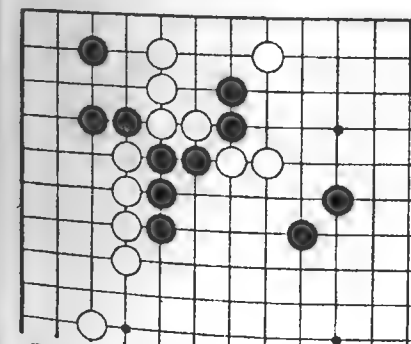
Задача 28. Ход чёрных.
Как захватить два разрезающих
камня белых?



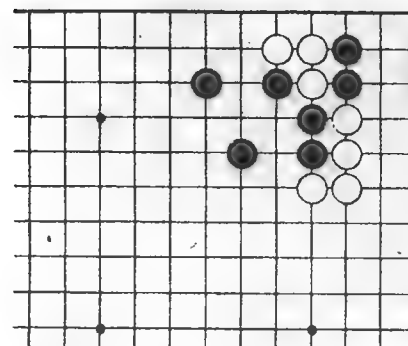
Задача 29. Ход чёрных.
Как захватить три разрезающих
камня белых?



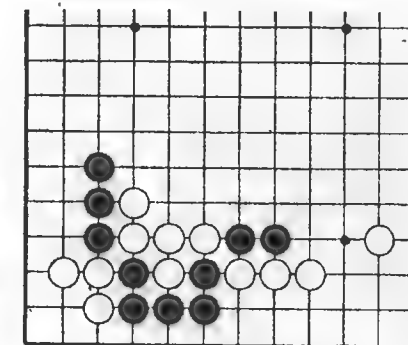
Задача 31. Ход чёрных.
Как соединиться?



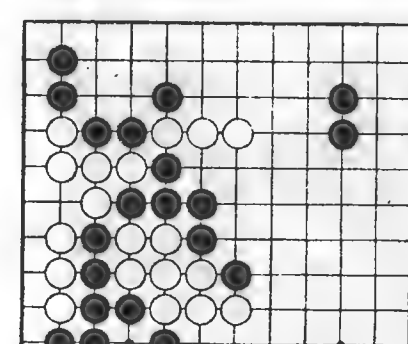
Задача 33. Ход белых.
Как захватить четыре разрезаю-
щих камня чёрных?



Задача 30. Ход чёрных.
Как захватить три разрезающих
камня белых?

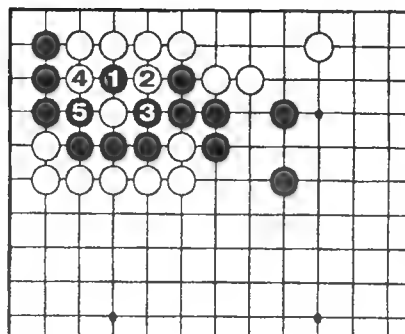


Задача 32. Ход чёрных.
Как соединиться?

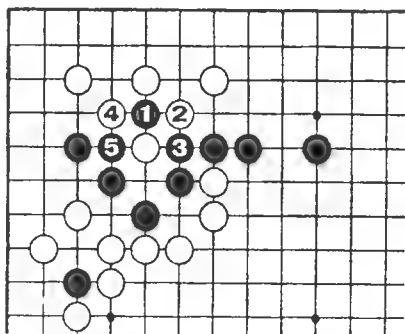


Задача 34. Ход белых.
Как соединиться?

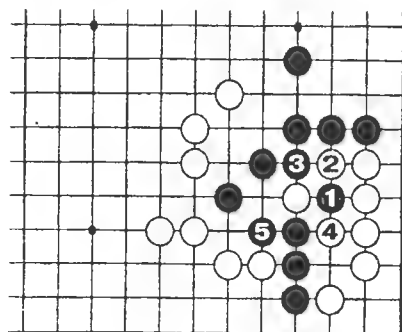
Ответы на задачи главы II



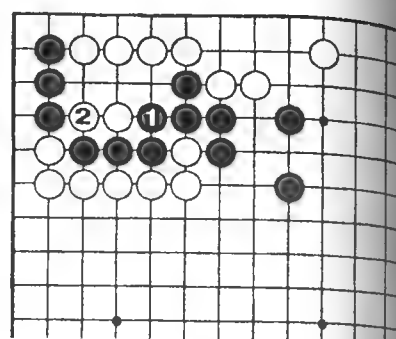
Д.1а. Вари-коми ч.1 – ключевой ход. Угрожая забрать разрезающий камень, чёрные соединяются.



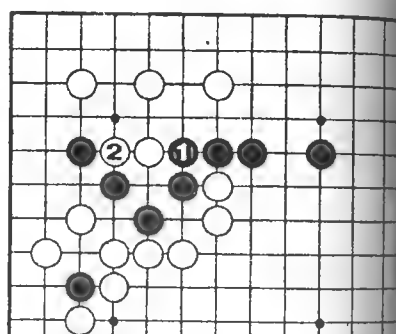
Д.2а. Жертвуя камень, чёрные успевают соединиться.



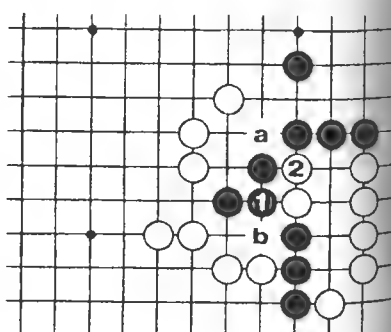
Д.3а. Вари-коми ч.1 – единственный ход.



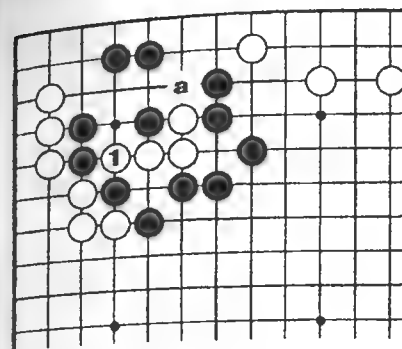
Д.1б. Без жертвы не обойтись.



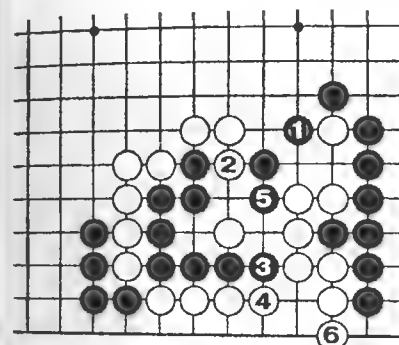
Д.2б. Цуги ч.1 – грубо и не эффективно.



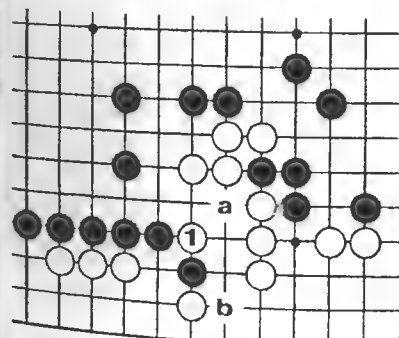
Д.3б. После 2 хода у белых миаи: «а» и «б»



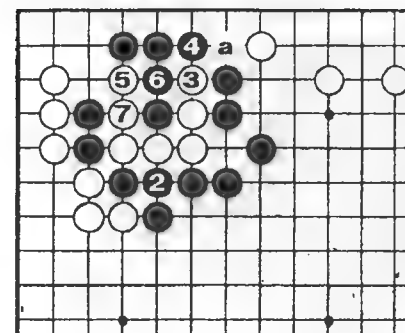
Д.4а. Кири б.1 можно сыграть и в «а»...



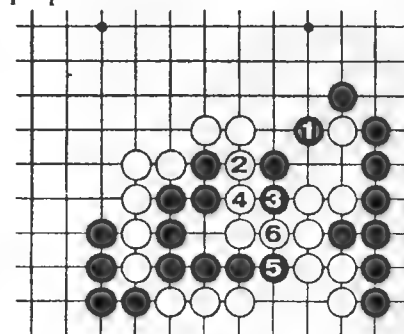
Д.5а. Во-первых, атэ ч.1, затем ноби 3, 5 в сэнтэ.



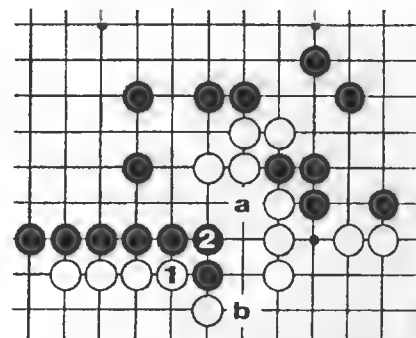
Д.6а. Атэ-коми б.1, прикрывает сразу две слабости: «а» и «б».



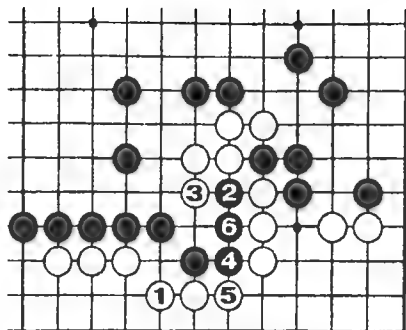
Д.4б. ...в итоге белые забирают два камня и соединяются, угрожая разрезать в «а».



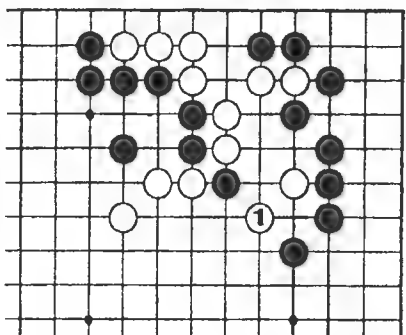
Д.5б. Перестановка ходов 3 и 5 ведёт к сэмзай, в котором у чёрных мало дамэ.



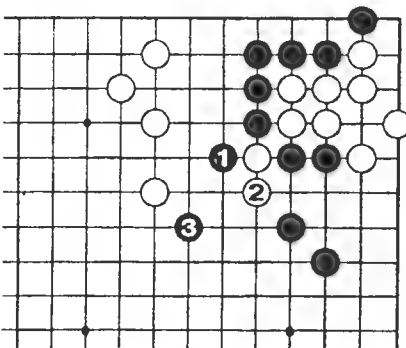
Д.6б. После цуги ч.2 у чёрных миаи: «а» и «б».



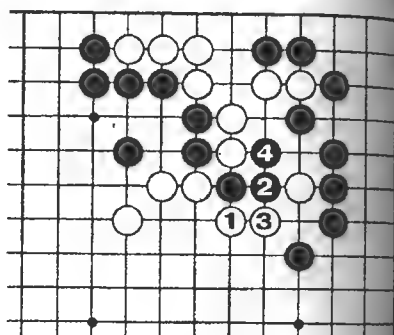
Д.6в. В этом случае для чёрных важен 4 ход.



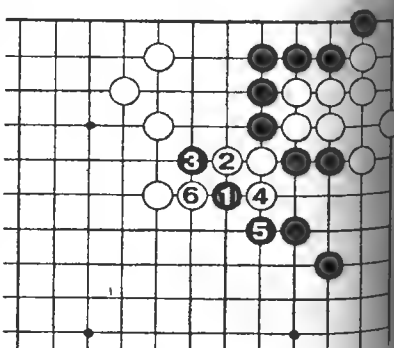
Д.7а. Какэ б.1 – гэта! Чёрному камню не уйти.



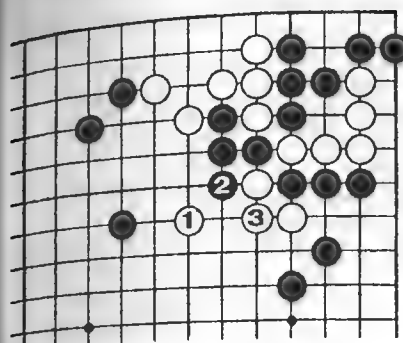
Д.8а. Атэ ч.1 и кэйма ч.3 – простая и эффективная крмбинция.



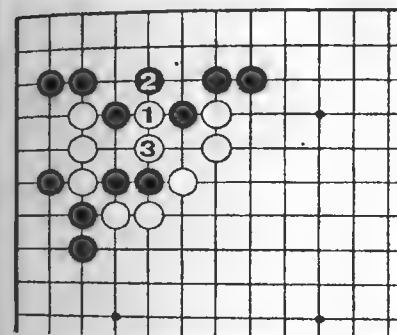
Д.7б. Атэ б.1 – ошибка.



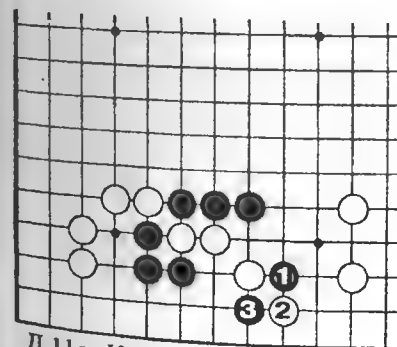
Д.8б. Какэ ч.1 здесь не работает.



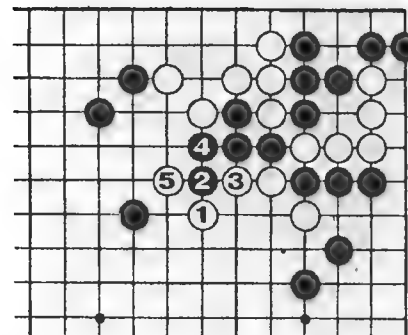
Д.9а. Кэйма б.1 – гэта. Атэ ч.2 не спасает.



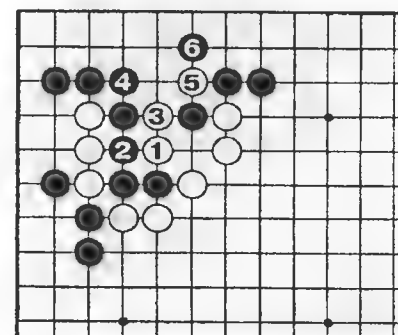
Д.10а. Вари-коми б.1 – единственный ход.



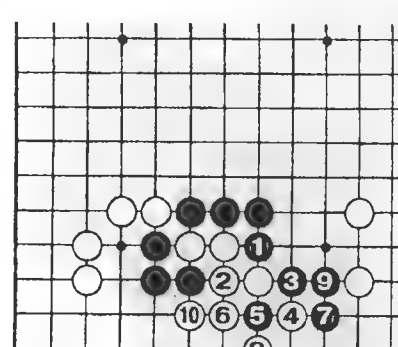
Д.11а. Кири-тигаи ч.1, 3 – тэ-судзи.



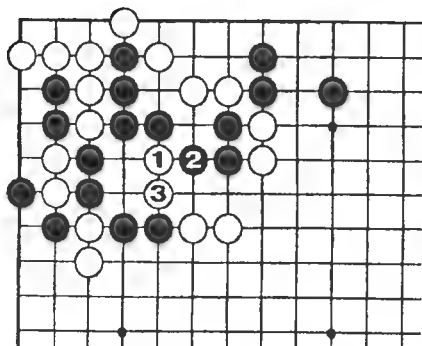
Д.9б. Косуми ч.2 также не работает.



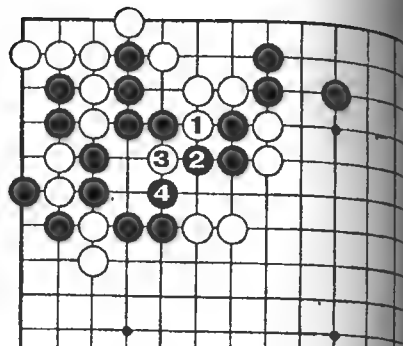
Д.10б. Атэ б.1 не даст хорошего результата.



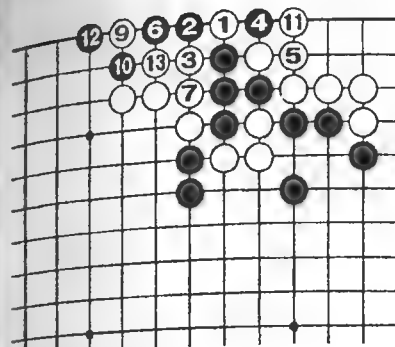
Д.11б. Атэ ч.1 – грубый ход.



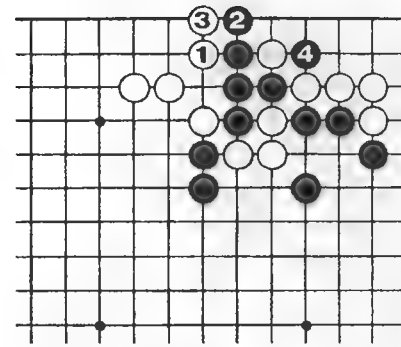
Д.12а. После цукэ-ноби б.1, 3 чёрные не могут спасти три камня.



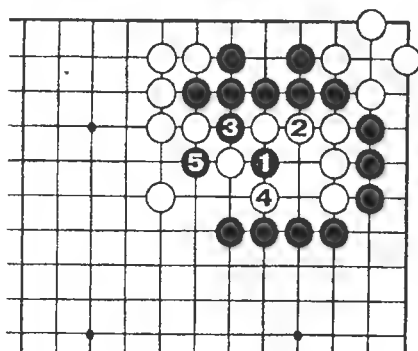
Д.12б. Кири б.1, 3 не работает



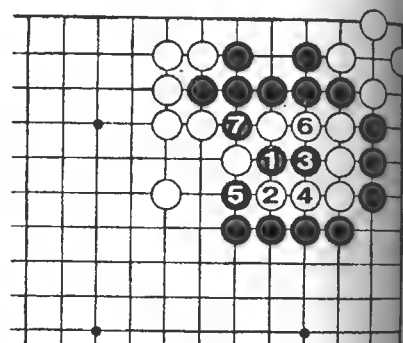
Д.14б. На атэ ч.2 белые проводят сибори 3...13. (8=1).



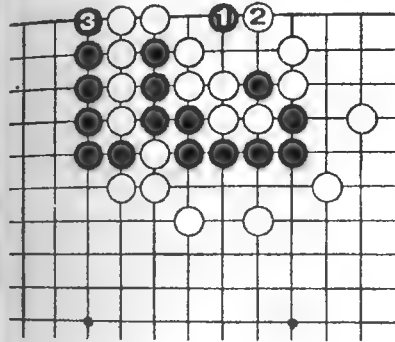
Д.14в. Сагари ч.2 – тэсудзи, белые не соединяются.



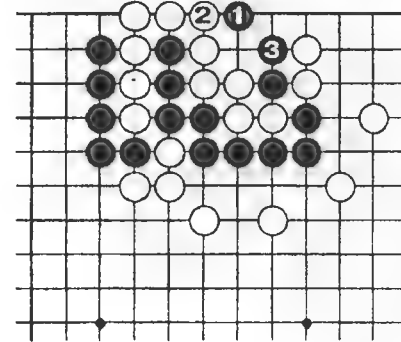
Д.13а. Во-первых, атэ-коми ч.1, на соединение б.2 чёрные разрезают 3, 5...



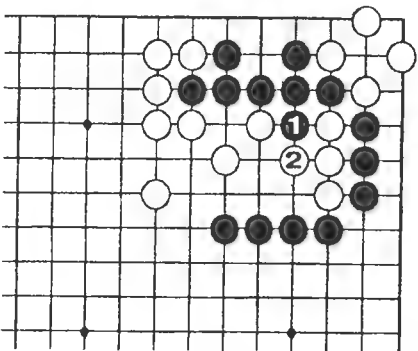
Д.13б. ...если атэ б.2, то чёрные удлиняются 3.



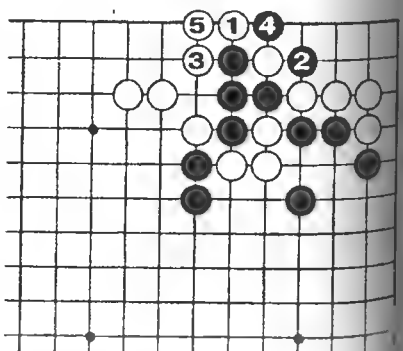
Д.15а. Оки ч.1 – тэсудзи. Если цукэ б.2, то атэ ч.3.



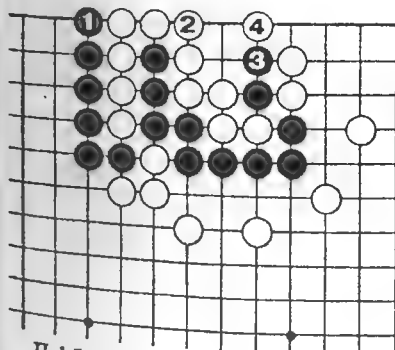
Д.15б. На цуги б.2 последует сагари ч.3.



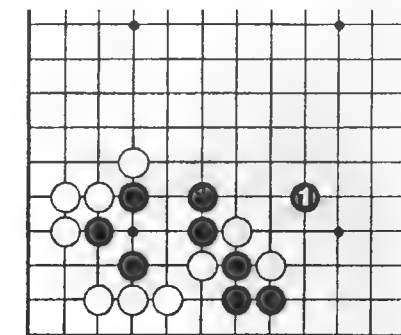
Д.13в. Разрезание ч.1 – грубо и не эффективно.



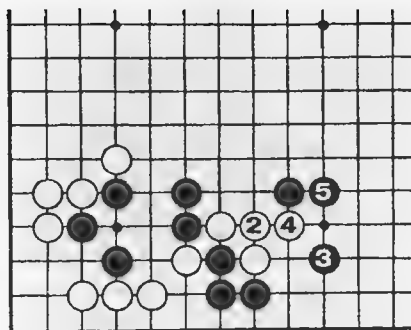
Д.14а. Ханэ б.1 – правильно, чёрные не успеют соединиться.



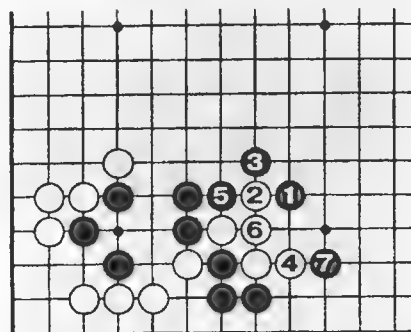
Д.15в. Атэ ч.1 – ошибка.



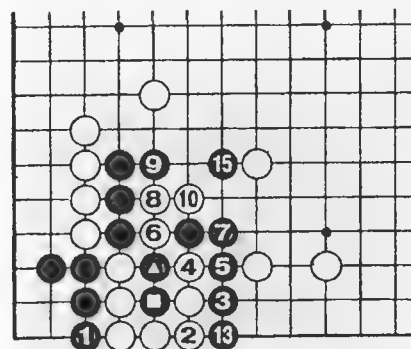
Д.16а. Кажется, чёрные сыграли слишком далеко, но...



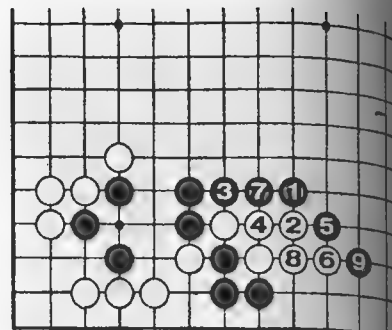
Д.166. ...если цуги б.2, то кэй-ма ч.3 – ещё одно тэсудзи.



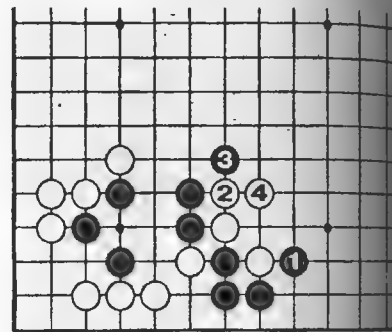
Д.16г. Здесь цукэ ч.7 – тэсудзи.



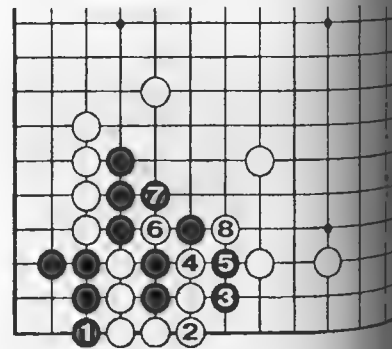
Д.17а. Атэ ч.1 легко увидеть. Важно соединиться 7...
(11=○, 12=○, 14=○)



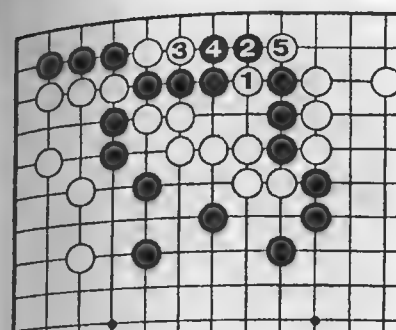
Д.16в. На какэ-цуги б.2 чёрные проводят победное сибори 3...9.



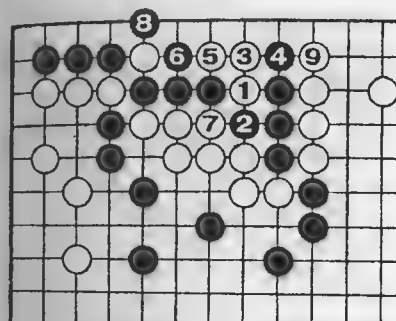
Д.16д. На атэ ч.1 белые уходят 2, 4.



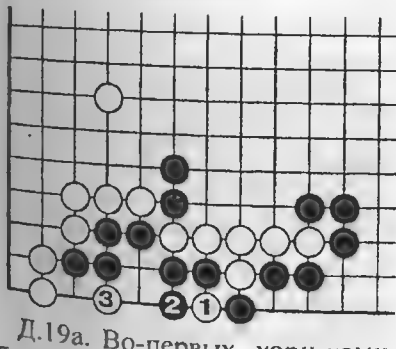
Д.17б. ...иначе атэ б.8.



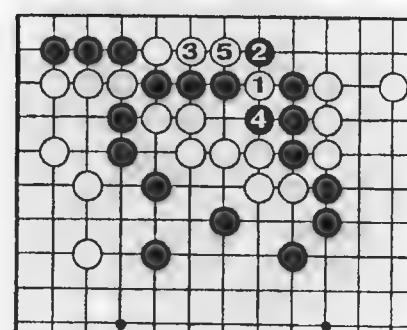
Д.18а. Во-первых, вари-коми б.1 если атэ снизу ч.2 то ноби б.3.



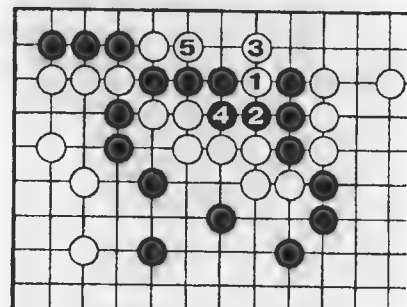
Д.18в. На атэ ч.2 с другой стороны, б.3 – тэсудзи.



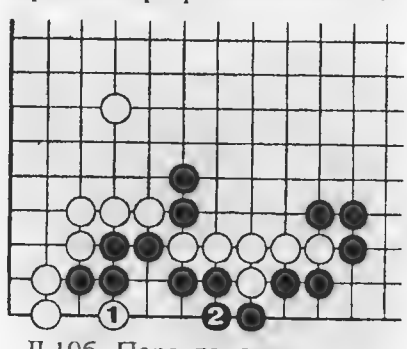
Д.19а. Во-первых, хори-коми б.1 затем цукэ б.3. У чёрных слишком много пунктов разреза-ния, чтобы помешать белым.



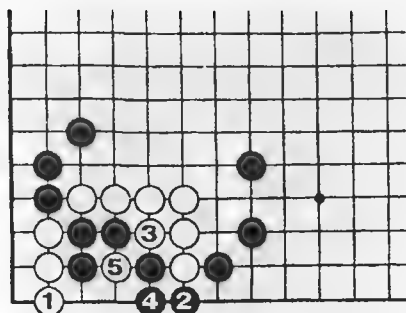
Д.18б. Изменив 4 ход чёрные теряют все разрезающие камни.



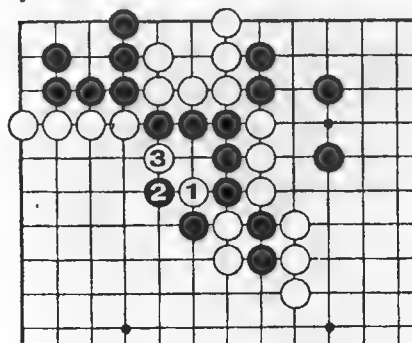
Д.18д. Изменив 4 ход чёрные теряют все разрезающие камни.



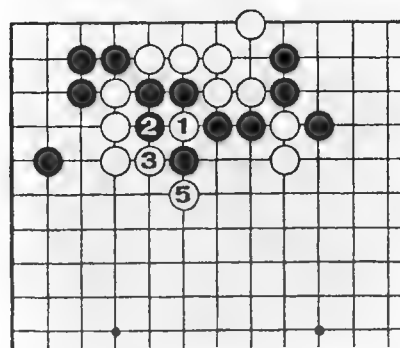
Д.19б. Перестановка ходов - ошибка.



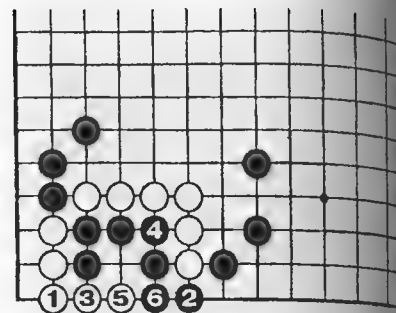
Д.20а. Сагари б.1, атэ-коми б.3, хори-коми б.5 – великолепные тэ-судзи!



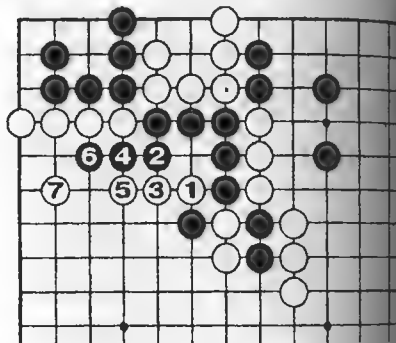
Д.21а. Во-первых, кири б.1. Если атэ ч.2, то б.3 – уттэ-гаэси!



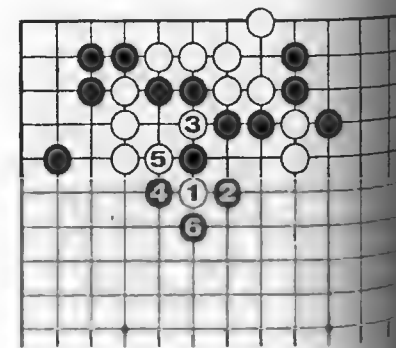
Д.22а. Хори-коми б.1, атэ б.3, ханэ б.5 – великолепная техника сибори!



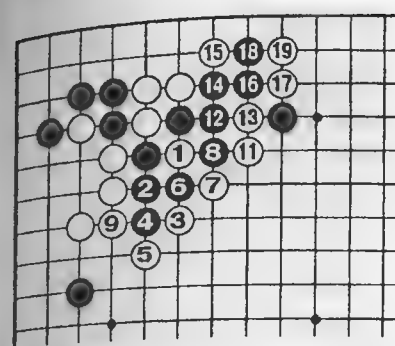
Д.20б. Изменив 3 ход белые не получают ничего.



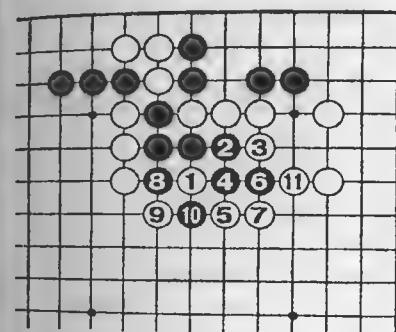
Д.21б. Другая попытка чёрных не проходит из-за какэ б.7 – гэта.



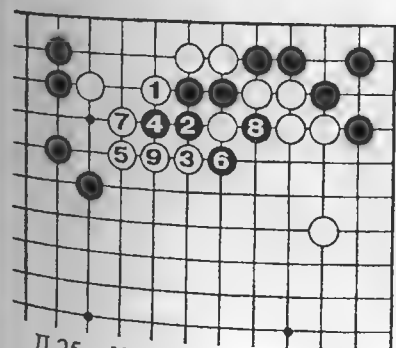
Д.22б. Сразу играть цукэ б.1 – значит давать чёрным поннуки.



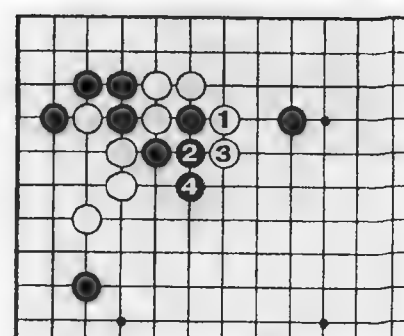
Д.23а. Во-первых, кири б.1, затем – великолепная техника сибори.



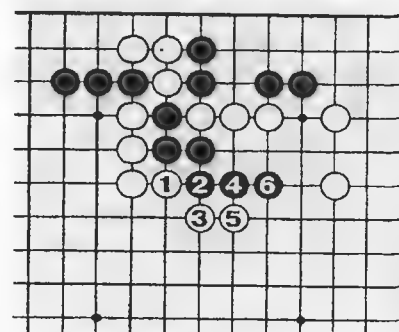
Д.24а. После цукэ б.1 – сибори.



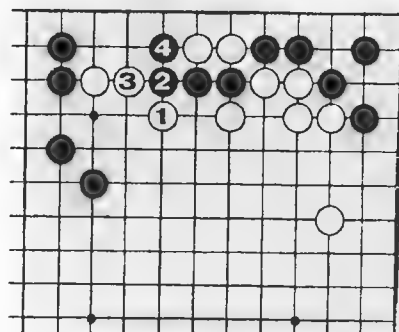
Д.25а. И вновь сибори!



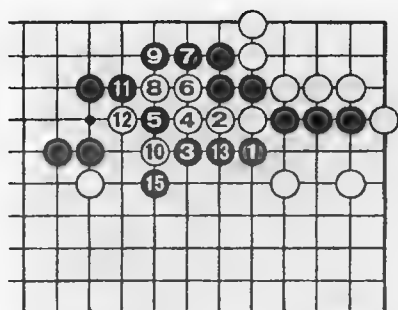
Д.23б. Атэ б.1 – скучно и не эффективно.



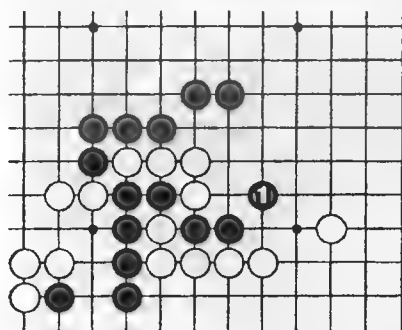
Д.24б. Магари б.1 – грубо. Чёрные увеличат дамэ и выиграют сэмзай.



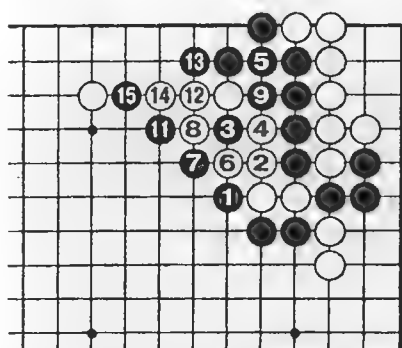
Д.25б. Какэ б.1 не работает.



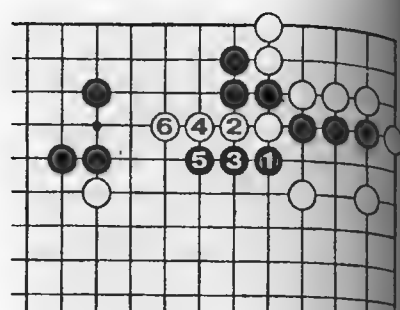
Д.26а. Какэ ч.3 – ключевой ход.



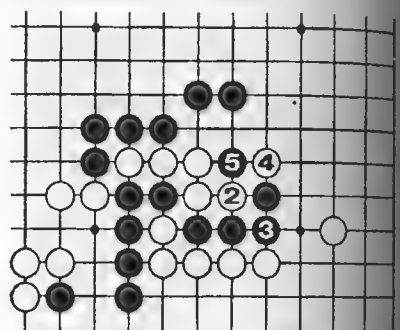
Д.27а. Во-первых, косуми ч.1.



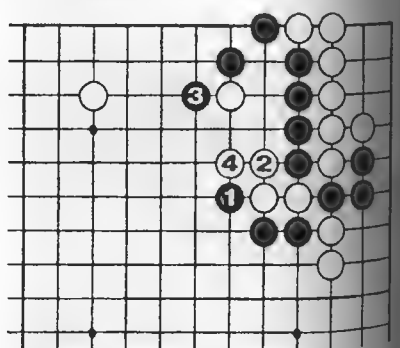
Д.28а. Важно соединиться ч.5 и после 15 хода большая рыба попала в сеть.



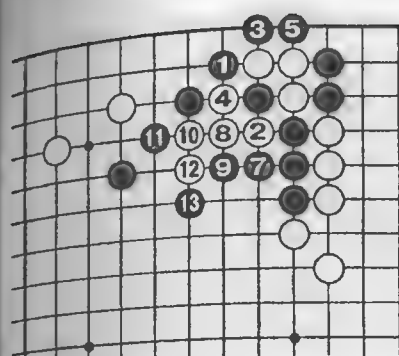
Д.26б. Ноби ч.1, 3, 5 (эта форма известна как «вертолёт») не может решить задачу.



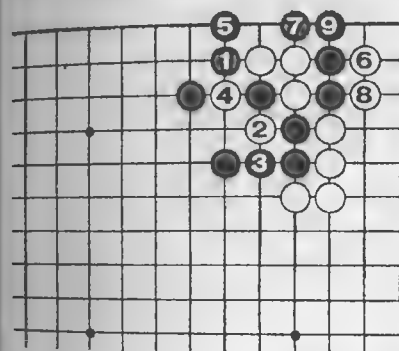
Д.27б. Попытка выйти через ат б.2 не получается. После хори-коми ч.5 – ситё.



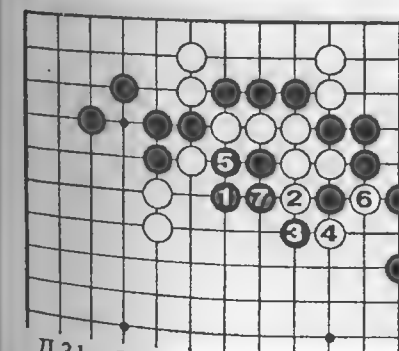
Д.28б. Ханэ ч.1 – ошибка.



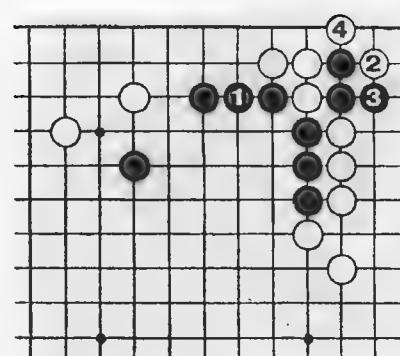
Д.29а. Ханэ ч.1 – правильно, если ат б.2, то чёрные применяют технику сибори (6 – цуги).



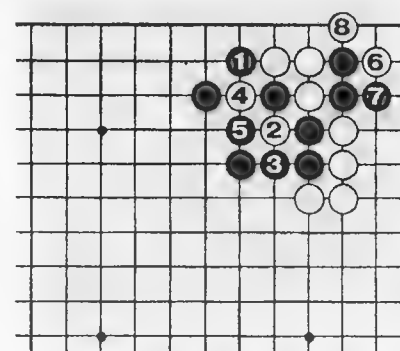
Д.30а. Ханэ ч.1 – правильный ход; сагари ч.5 – тэсудзи.



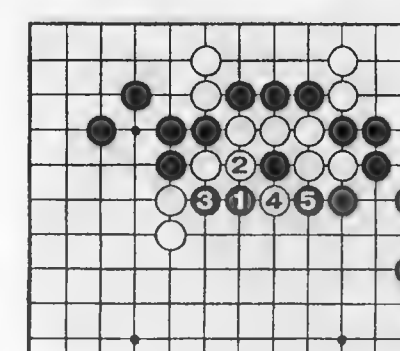
Д.31а. После косуми ч.1 – сибори.



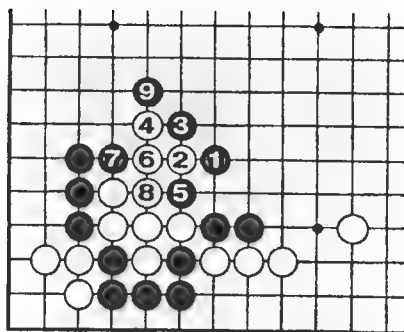
Д.29б. Цуги ч.1 – очень слабый ход. Хасами-цукэ б.2 – тэсудзи.



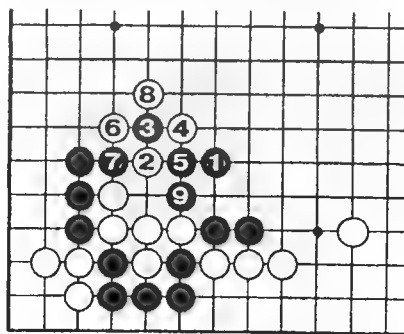
Д.30б. Изменив 5 ход чёрные не решают задачу.



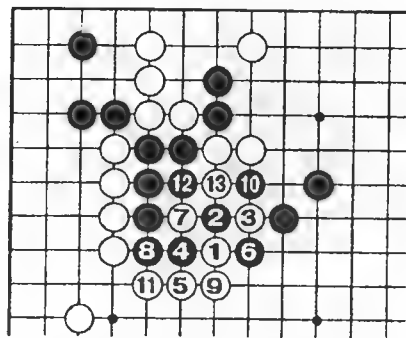
Д.31б. Этот вариант ещё проще.



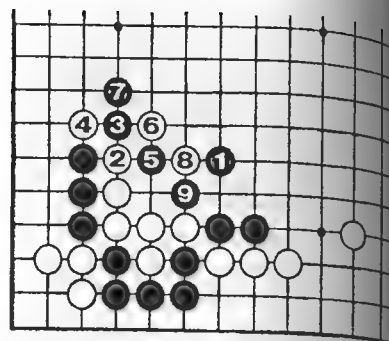
Д.32а. Тоби ч.1 работает в любом случае... Например, здесь – ситё...



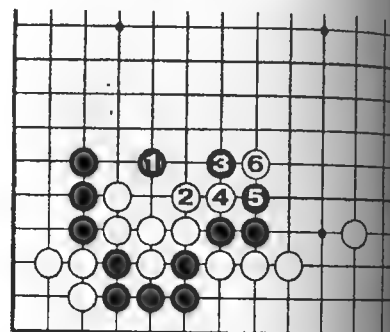
Д.32в. ...или оиотоси.



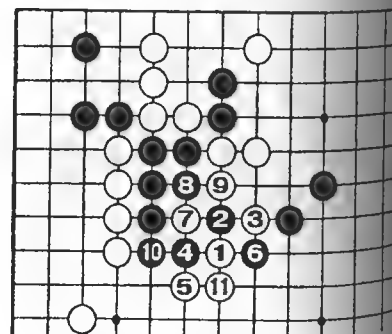
Д.33а. Во-первых, никкентоби б.1 и на ч.2 – вари-коми б.3.



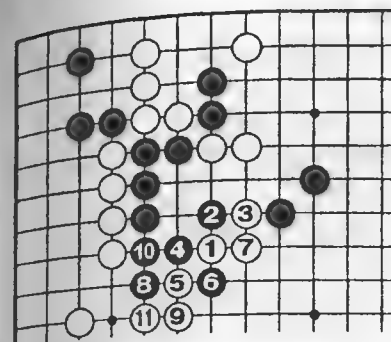
Д.32б. ...или «зашёлка»...



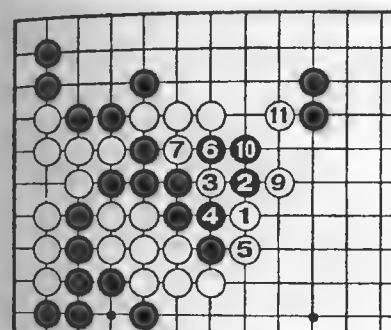
Д.32г. Тоби с другой стороны ч.1 – не работает.



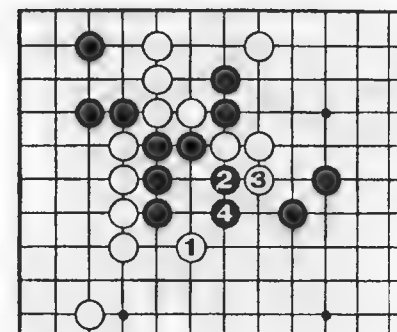
Д.33б. Изменив 8 ход чёрные всё равно не спасаются.



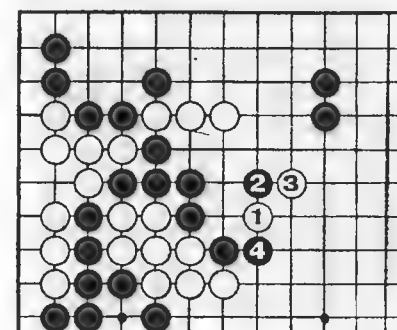
Д.33в. Здесь результат ещё хуже для чёрных.



Д.34а. Нужно начинать с нодзоки б.1; вари-коми б.3 – тэсудзи.



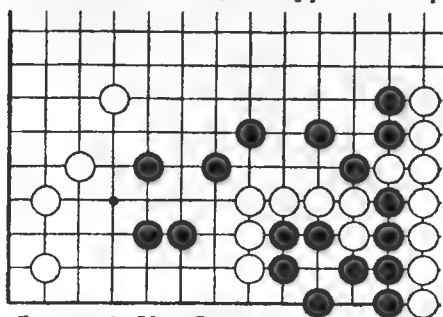
Д.33г. Тоби б.1 – ошибка.



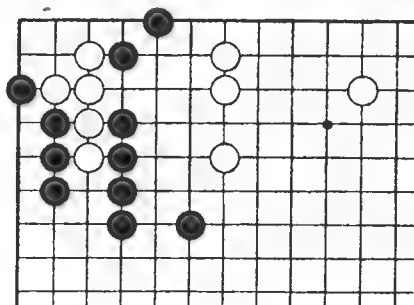
Д.34б. Изменив 3 ход белые не решат задачу.

Глава III Использование силы своих камней

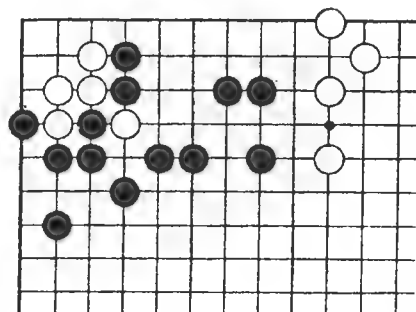
Если вы эффективно используете свои камни и мастерски владеете техникой соединения, ваш уровень игры не может не расти.



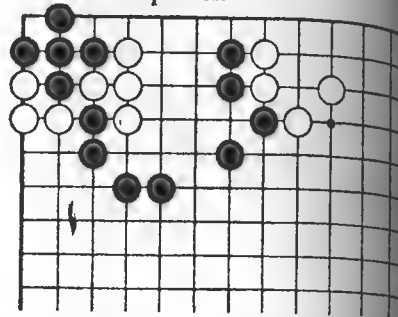
Задача 1. Ход белых.
Как спасти семь камней?



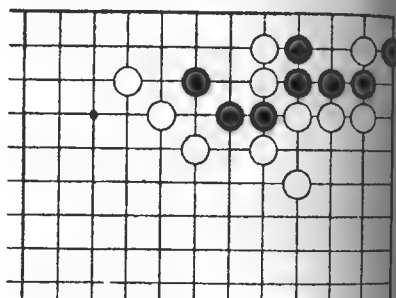
Задача 3. Ход белых.
Как спасти пять камней?



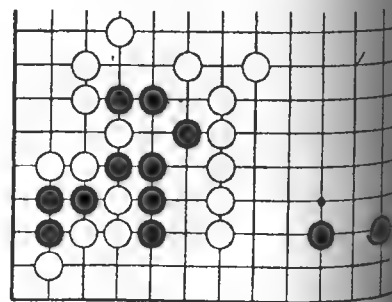
Задача 5. Ход белых.
Как спасти камни в углу?



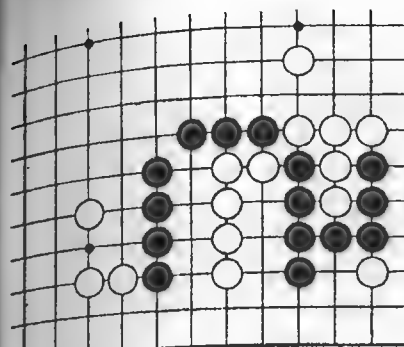
Задача 2. Ход белых.
Как спасти четыре камня?



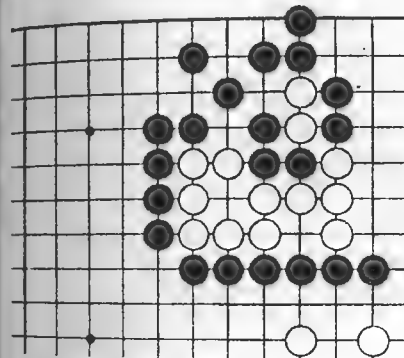
Задача 4. Ход белых.
Как спасти два камня?



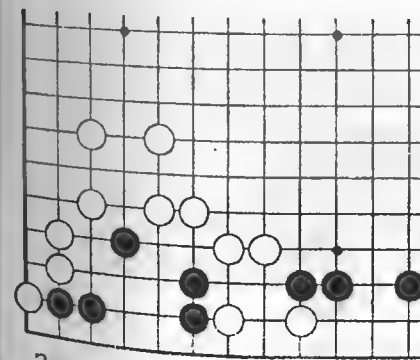
Задача 6. Ход чёрных.
Как спасти семь камней?



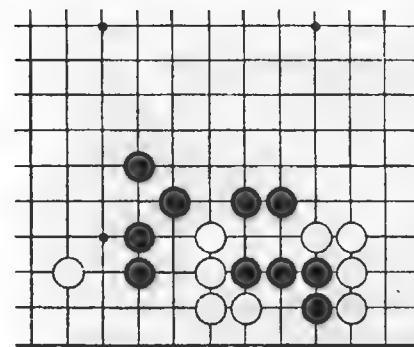
Задача 7. Ход белых.
Как спасти пять камней?



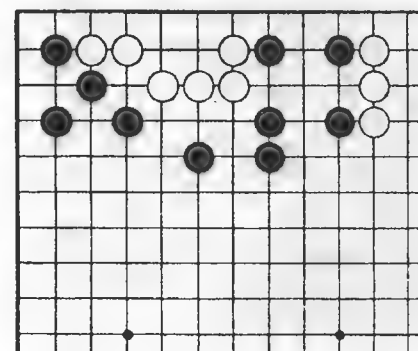
Задача 9. Ход белых.
Как спасти группу?



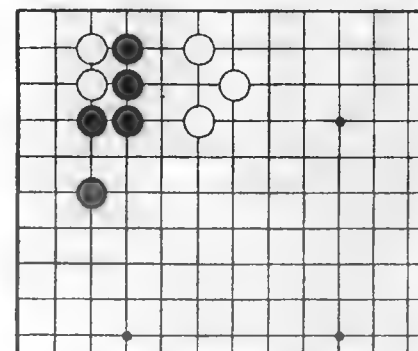
Задача 11. Ход чёрных.
Как спасти группу?



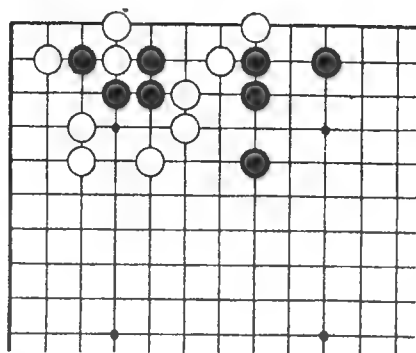
Задача 8. Ход белых.
Как спасти четыре камня?



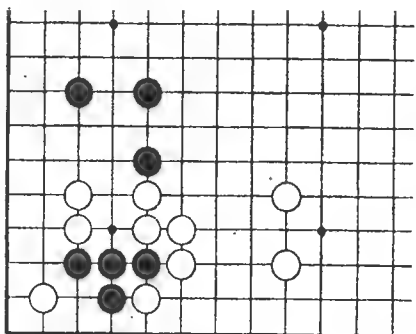
Задача 10. Ход белых.
Как спасти шесть камней?



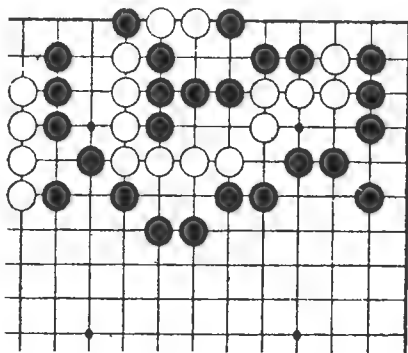
Задача 12. Ход белых.
Как спасти два камня в углу?



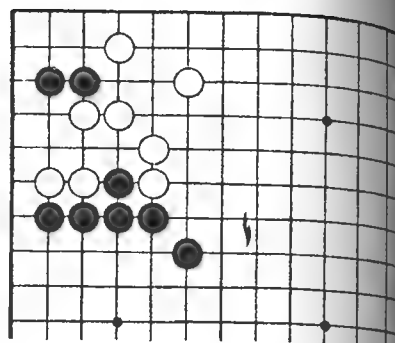
Задача 13. Ход чёрных.
Как спасти группу в углу?



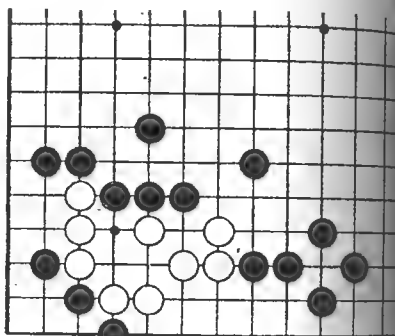
Задача 15. Ход чёрных.
Как спасти группу в углу?



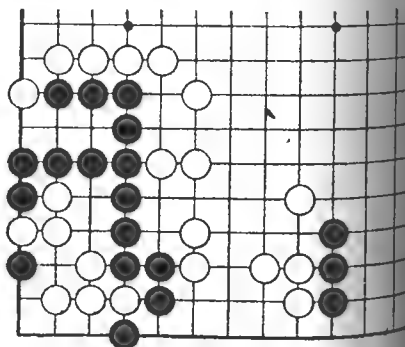
Задача 17. Ход белых.
Как спасти группу в углу?



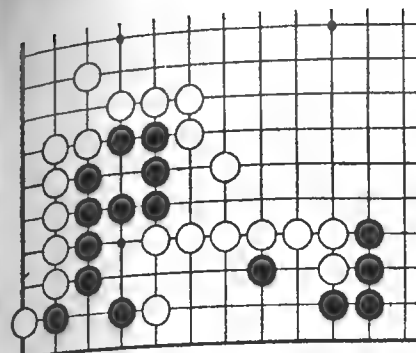
Задача 14. Ход чёрных.
Как спасти два камня в углу?



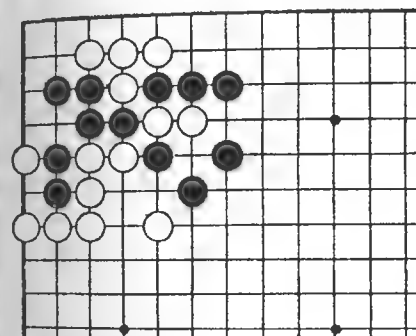
Задача 16. Ход чёрных.
Как спасти группу в углу?



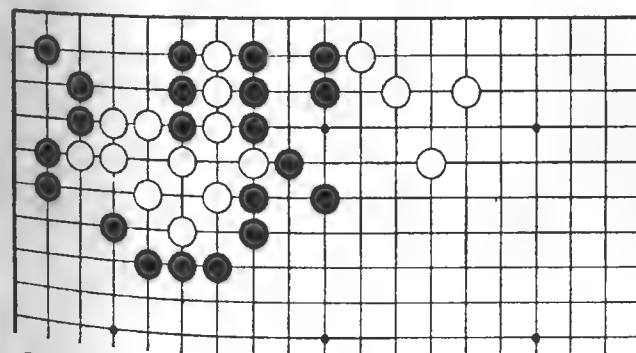
Задача 18. Ход чёрных.
Как спасти группу в углу?



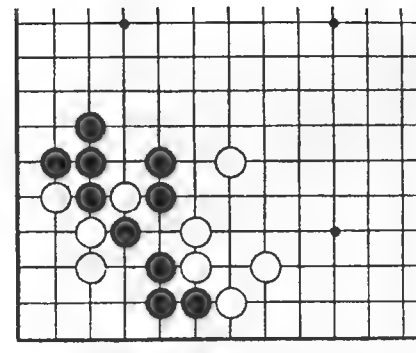
Задача 19. Ход чёрных.
Как спасти группу в углу?



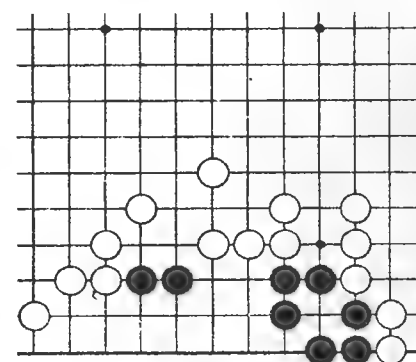
Задача 21. Ход белых.
Как спасти четыре камня?



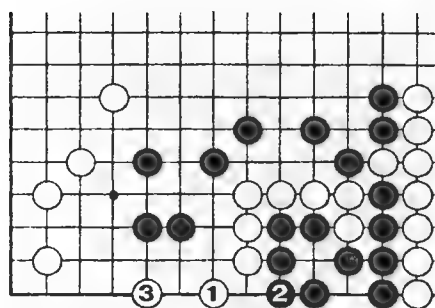
Задача 23. Ход белых.
Как спасти группу в углу?



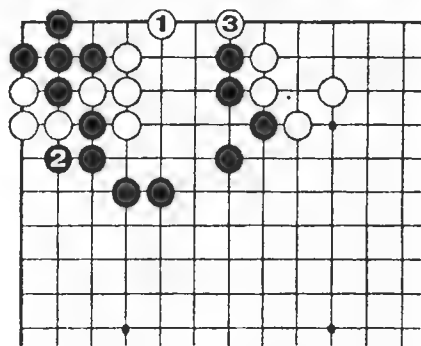
Задача 20. Ход белых.
Как спасти группу в углу?



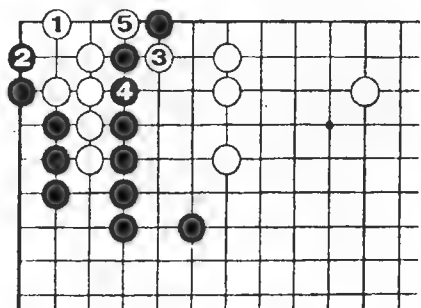
Задача 22. Ход белых.
Как захватить чёрных?



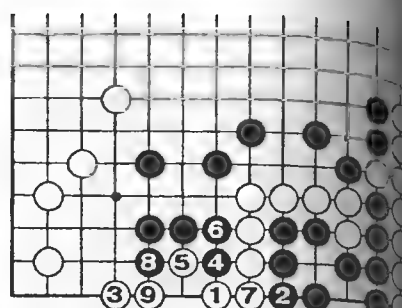
Д.1а. Косуми б.1 угрожает ко-борьбой – тэсудзи, затем тоби б.3 соединяется с сильной группой.



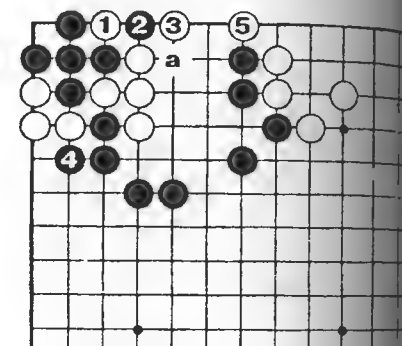
Д.2а. Косуми б.1 угрожает ко-борьбой – тэсудзи, затем тоби б.3 соединяется с сильной группой.



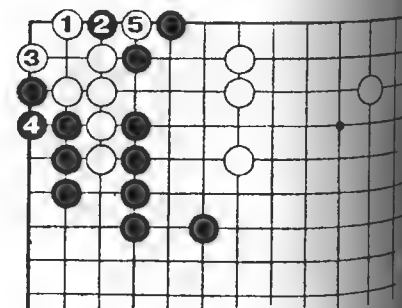
Д.3а. Косуми б.1 угрожает построить глазную форму. Атэ-коми б.3 – тэсудзи, и б.5 – ко-борьба.



Д.1б. Никкен б.3 приводит к ко-борьбе; что в данной форме ошибка.

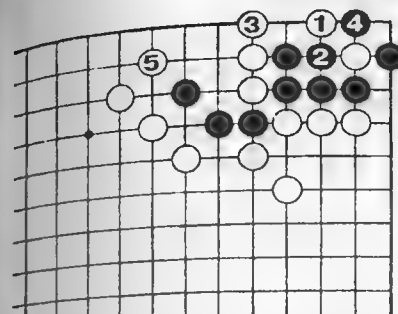


Д.2б. Можно начинать и с хори-коми. После 5 хода идея ко-борьбы ч.«а» – не будет хорошей.

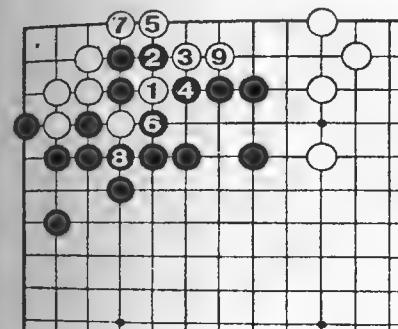


Д.3б. Изменив 2 ход, чёрн всё-равно приходят к ко-борьбе.

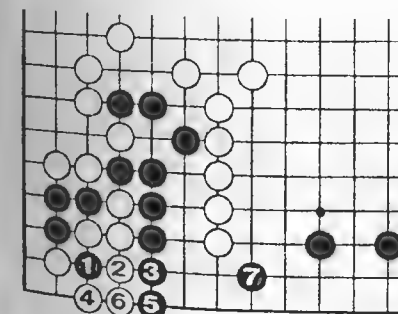
Ответы на задачи главы III



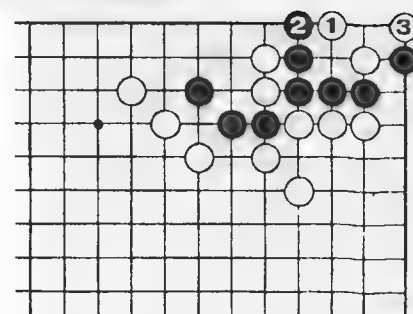
Д.4а. Косуми б.1 и сагари б.3 – тэсудзи. Затем никкен б.5 соединяет с прибылью.



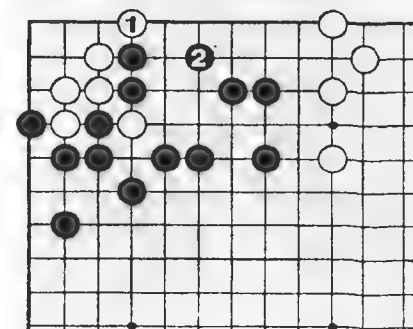
Д.5а. 1...7 – сибори, ноби б.9 – соединяет.



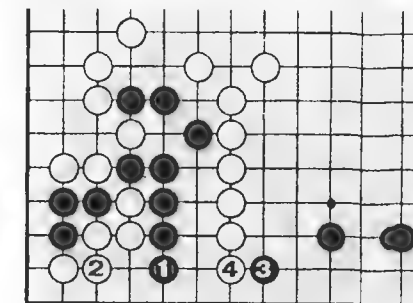
Д.6а. Жертва камня 1 даёт сагари ч.3, 5 в сэнтэ, и никкен ч.7 соединяет.



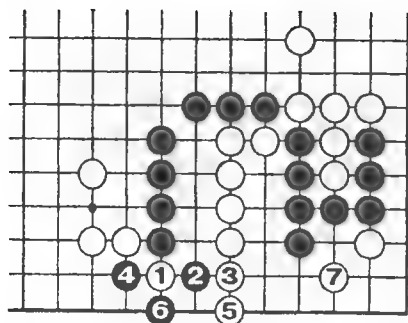
Д.4б. Если чёрные блокируют 2, то б.3 начинает ко-борьбу, не благоприятную для чёрных.



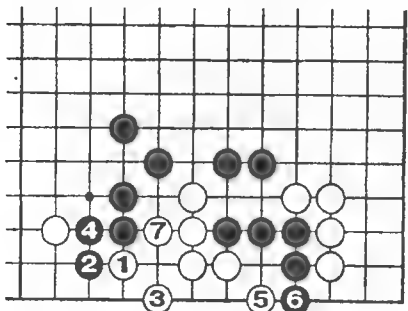
Д.5б. Ханэ б.1 ничего не добивается.



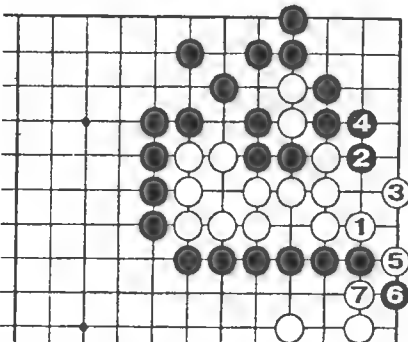
Д.6б. Без жертвы у чёрных соединения нет.



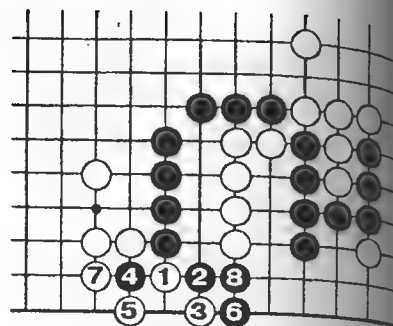
Д.7а. Во-первых, ханэ б.1. Если ч.2, 4, то сагари б.3, 5 и затем никкен б.7 с захватом угла.



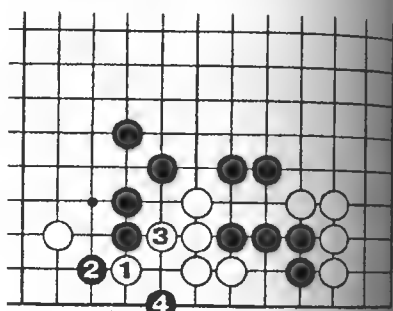
Д.8а. Цукэ б.1 и какэ-цуги б.3 дают глазную форму. Используя поддержку своих камней, белые строятся на месте.



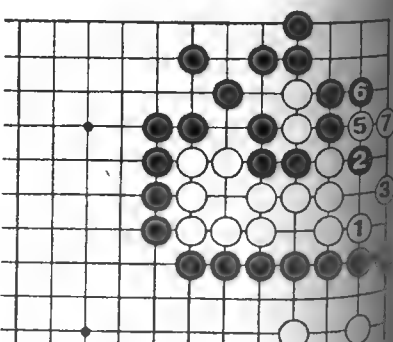
Д.9а. Косуми б.3 – тэсудзи. После 7 хода – ко-борьба.



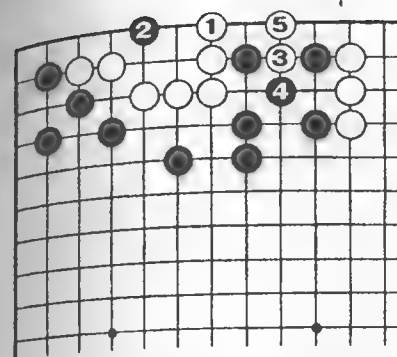
Д.7б. Ниданбанэ б.1, 3 – попытка соединиться на ко-борьбе – псевдотэсудзи.



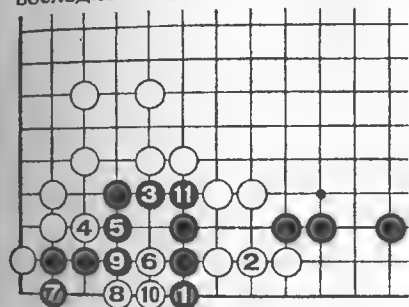
Д.8б. Изменение 3 хода проигрывает.



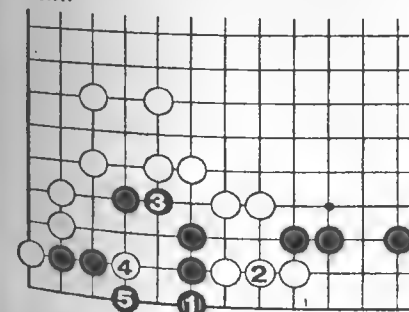
Д.9б. На сагари ч.4 белые режут и выживают без проблем.



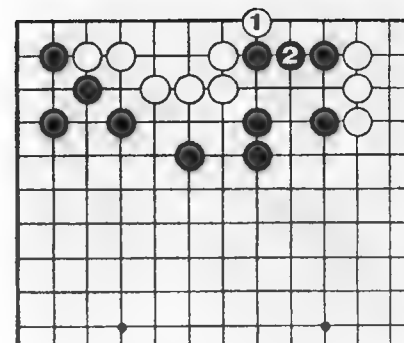
Д.10а. Сагари б.1 – тэсудзи. Если чёрные разрушают глазную форму, то вари-коми б.3 – превосходный ход.



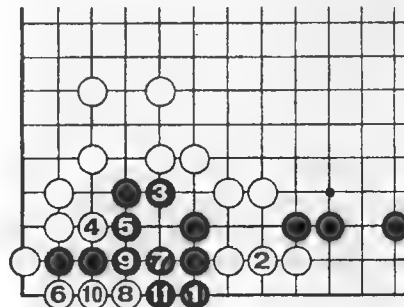
Д.11а. Сагари ч.1 – тэсудзи, затем чёрные увеличивают глазное пространство: 3. После 11 хода – сэки.



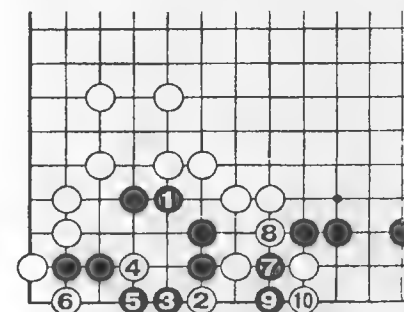
Д.11в. На цукэ б.4 нужно отвечать ханэ ч.5.



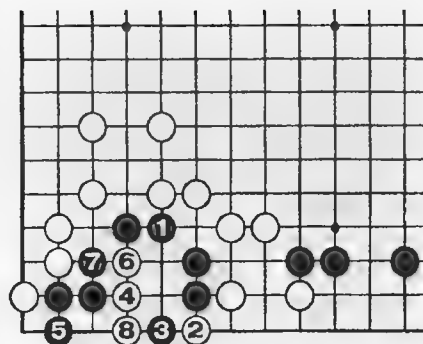
Д.10б. Ханэ б.1 – грубо.



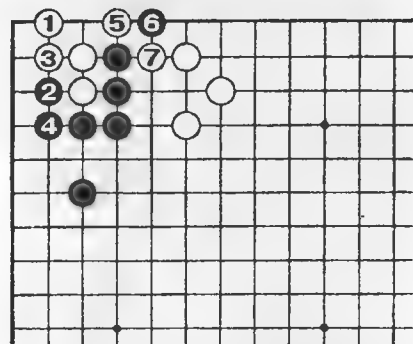
Д.11б. Если белые изменят 6 ход, то ч.7 – тэсудзи и чёрные живут с прибылью.



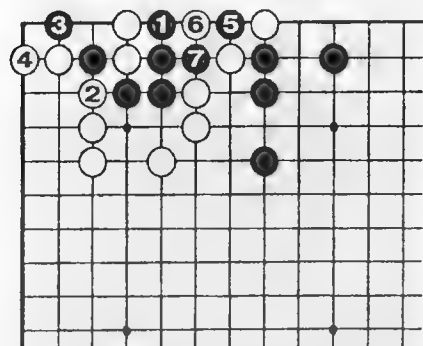
Д.11г. Изменив 1 ход чёрные не смогут выжить.



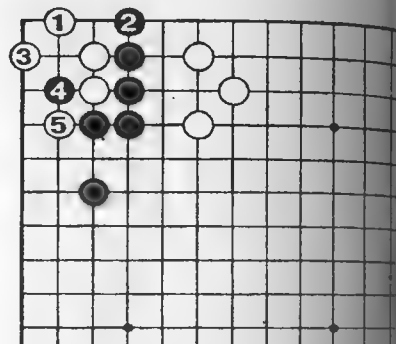
Д.11д. Ещё одно доказательство ошибки чёрных.



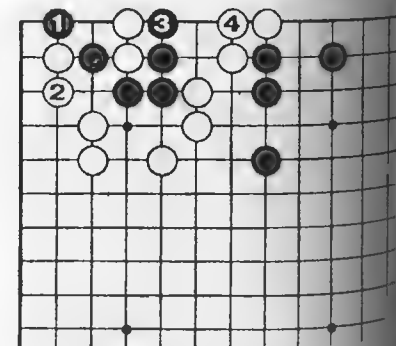
Д.12а. Во-первых, косуми б.1. После 7 хода – ко-борьба.



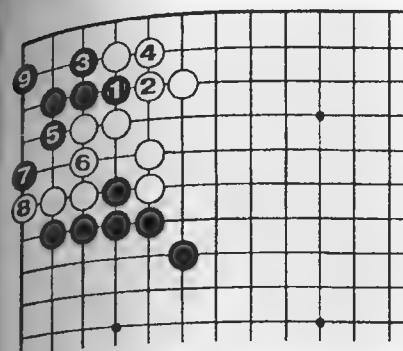
Д.13а. Сагари ч.1, затем ханэ ч.3 – важен порядок ходов. После ч.7 – ко-борьба.



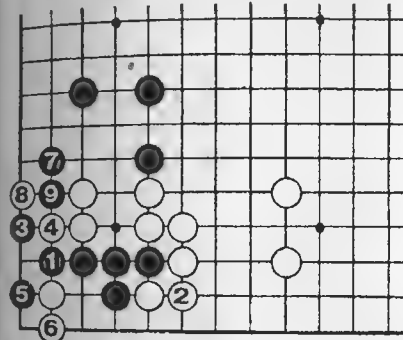
Д.12б. Сагари ч.2 – ошибка. После б.3 чёрные не смогут помешать жизни белых.



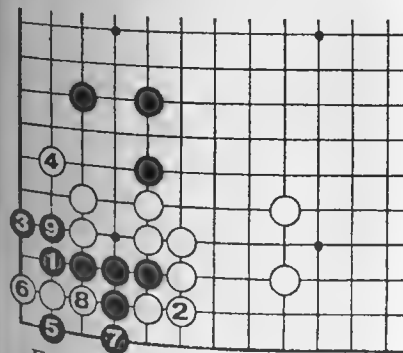
Д.13б. Изменив последовательность чёрные проиграют.



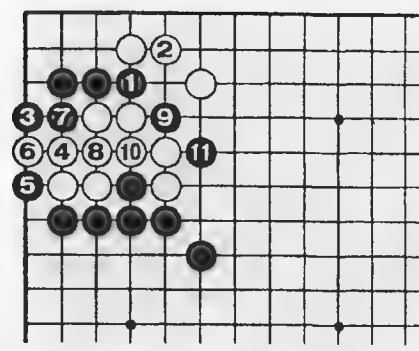
Д.14а. Чёрные играют кикаси 1...7, и строят живую группу 9.



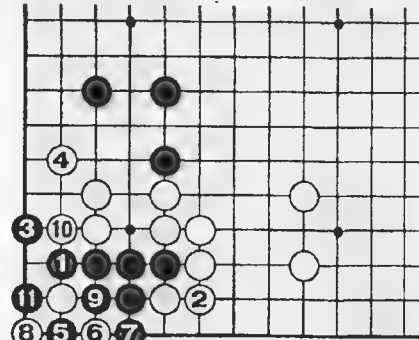
Д.15а. Во-первых, сагари ч.1! Затем косуми ч.3 – великолепно! В итоге получится ко-борьба.



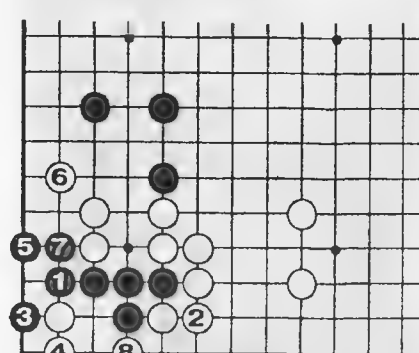
Д.15в. В этом случае – сёки.



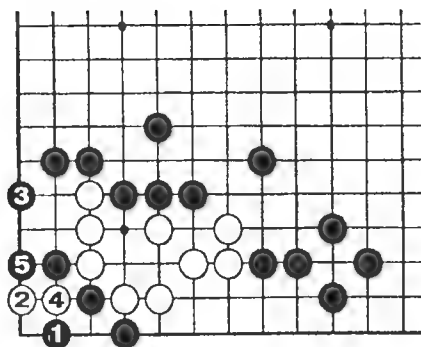
Д.14б. Если хики б.2, то чёрные применяют технику сибори.



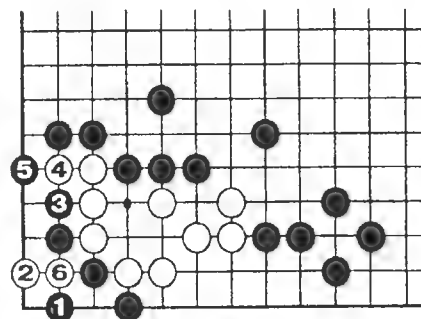
Д.15б. Здесь ч.5 – тэсудзи. В итоге чёрные живут благодаря двойной ко-борьбе.



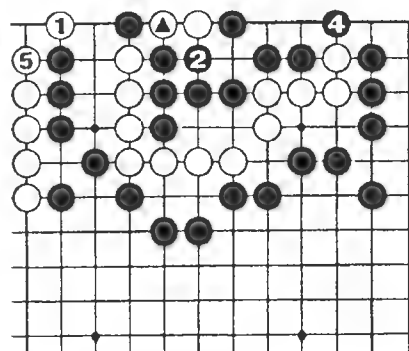
Д.15г. Изменив порядок ходов 3 и 5 чёрные не смогут выжить



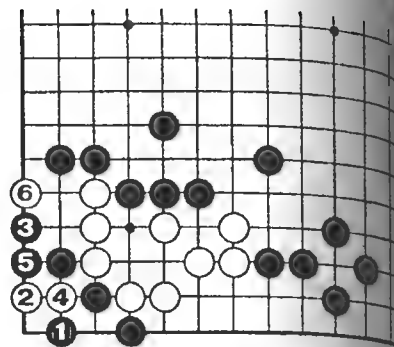
Д.16а. Во-первых, какэ-цуги ч.1, затем кэйма ч.3. У белых нет вариантов и они должны играть ко-борьбу.



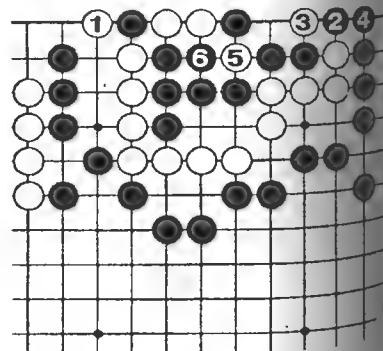
Д.16в. И здесь у чёрных ничего не получается.



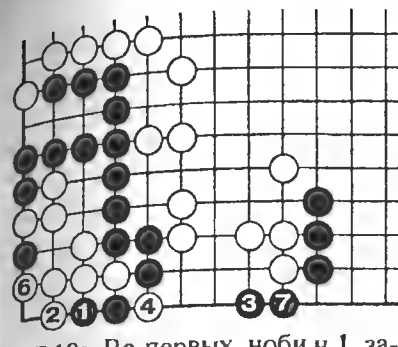
Д.17а. Цукэ б.1 – тэсудзи, затем 3 в ▲ - важно. Чёрным нужно соединиться 4, но и белые соединяются 5.



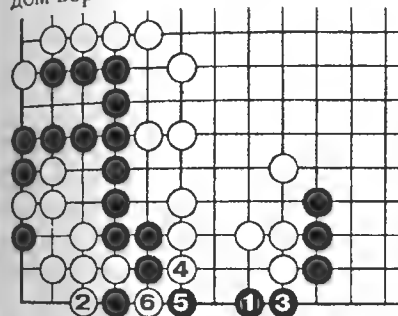
Д.16б. Сыграв вместо кэйма косуми ч.3 чёрные сделают большую ошибку.



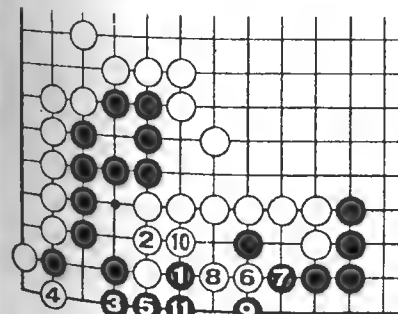
Д.17б. Жертва камней с идеямэдзумари не проходит. Даже у чёрных хватит.



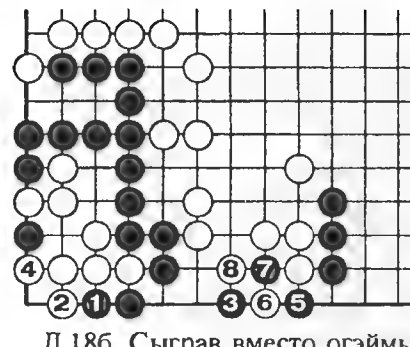
Д.18а. Во-первых, ноби ч.1, затем огэйма ч.3. Не забудьте 5 ходом вбросить камень!



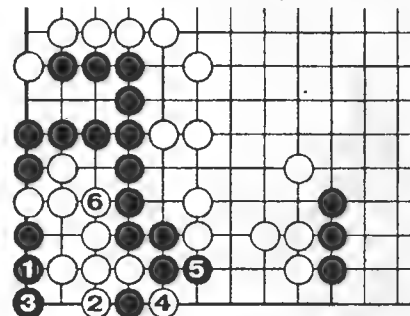
Д.18б. Изменив 1 ход чёрным, чтобы соединиться, нужно выиграть ко-борьбу.



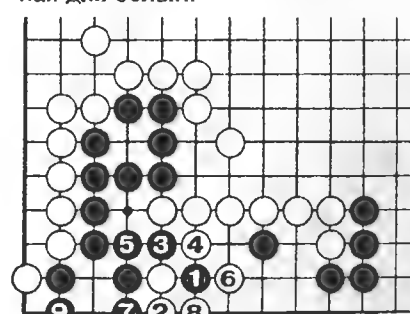
Д.19а. Хасами-цукэ ч.1 – тэсудзи затем хладнокровное сагари 3, и до ч.11 – одна дорога.



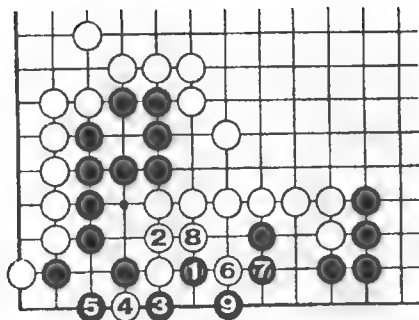
Д.18б. Сыграв вместо огэймы кэйма ч.3 чёрные могут соединиться лишь на ко-борьбе.



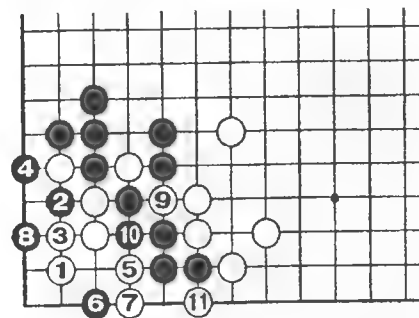
Д.18г. Чёрные могут построить магари-симоку в углу, но в итоге получится ко-борьба, благоприятная для белых.



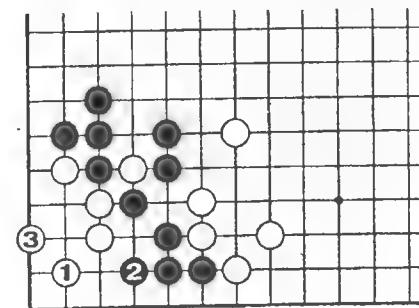
Д.19б. Белые могут не дать соединения, но тогда чёрные выживут на месте.



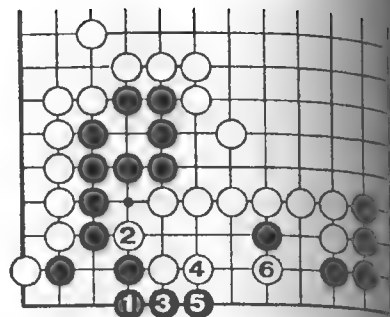
Д.19в. Изменив 3 ход на Д.19а чёрные могут рассчитывать лишь на ко-борьбу.



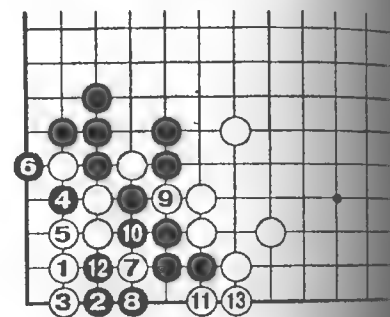
Д.20а. Косуми б.1 создаёт классически хорошую форму. В итоге попытки чёрных не дать выжить приводят к дамэдзумари.



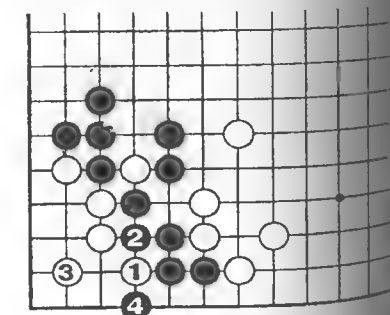
Д.20в. Какэ-цуги б.3 строит живую группу.



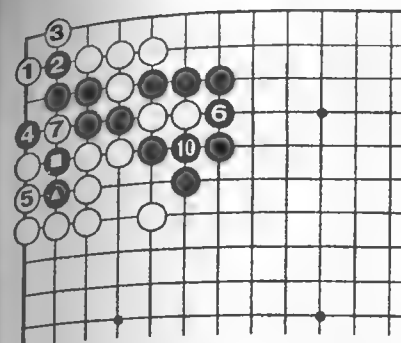
Д.19г. Можно, конечно, и так сыграть, но что это даст...



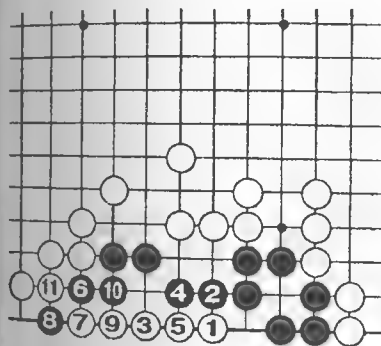
Д.20б. Кэйма ч.2 не даёт глазной формы, но используя дамэдзумари, белые соединяются с захватом трёх камней.



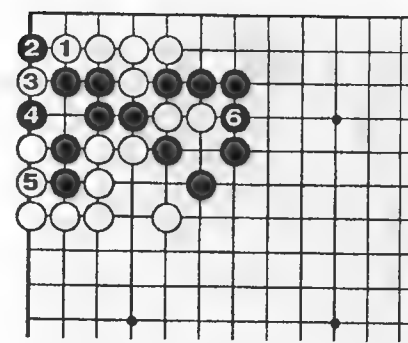
Д.20г. Косуми-цукэ б.1 расширяет глазное пространство, в итоге – ко-борьба.



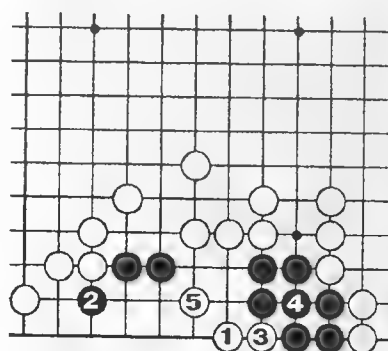
Д.21а. 8=O, 9=O, 11 – ко-борьба.



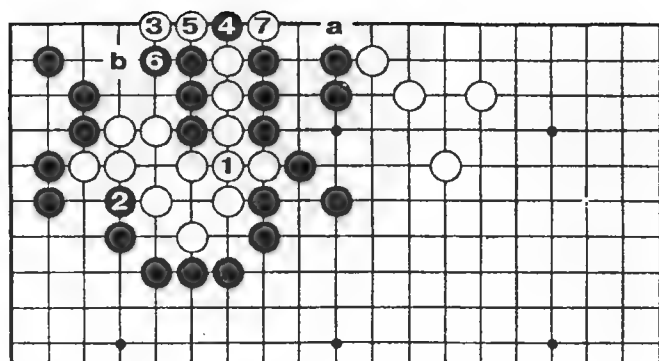
Д.21а. Нодзоки б.1 на первой линии – ключевой ход. Как бы чёрные не пытались поймать этот камень, у них ничего не получится...



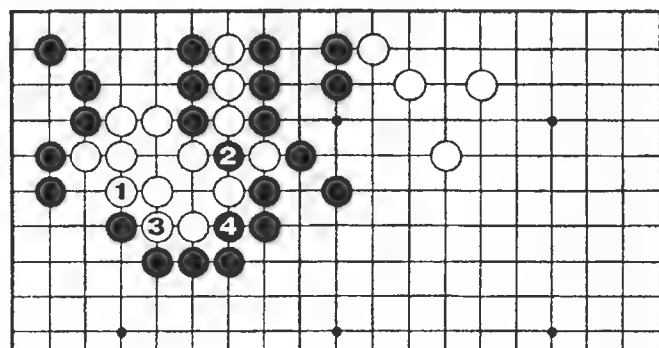
Д.21б. После ноби б.1 и ханэ ч.2 белые вбрасывают камень, рассчитывая на ко-борьбу как на Д.21а, но здесь у чёрных лишнее дамэ.



Д.22б. ...например, ч.2 опровергается простым ч.3, 5.



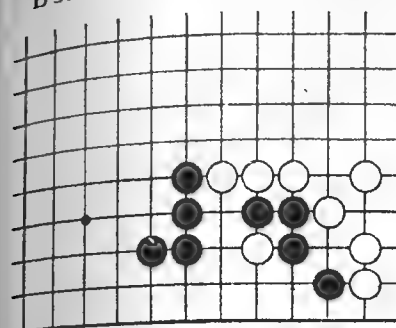
Д.23а. Начинать нужно с простого соединения 6.1. Если чёрные не дают построить глаза, то оки 6.3 – тэсудзи. После 7 хода у белых миаи: «а» и «б».



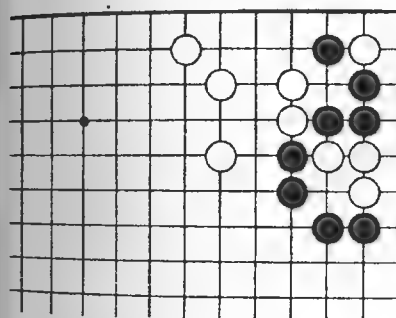
Д.23б. В этом случае жизнь белой группы зависит от количества ко-угроз.

Глава IV Ёсэ-цуги

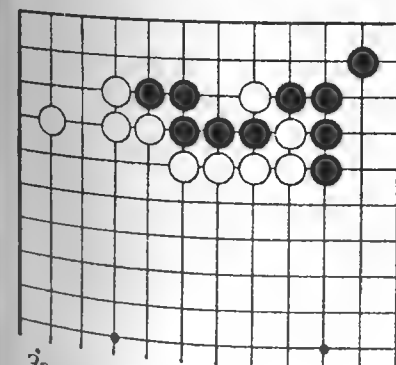
В этой главе обобщены приёмы соединения в ёсэ.



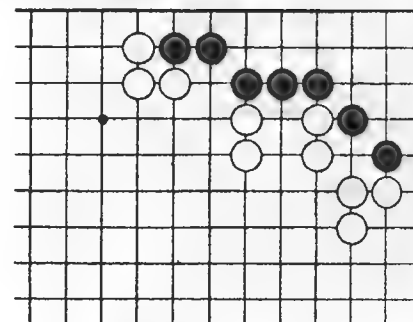
Задача 1. Ход белых.
Как провести ёсэ?



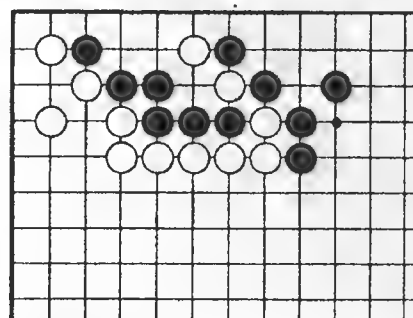
Задача 3. Ход белых.
Как провести ёсэ?



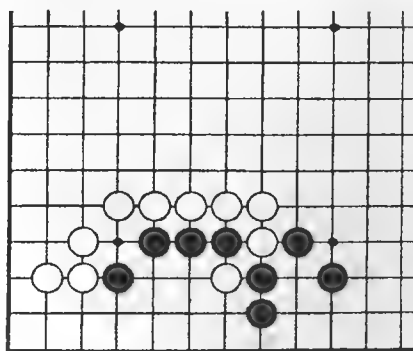
Задача 5. Ход белых.
Как провести ёсэ?



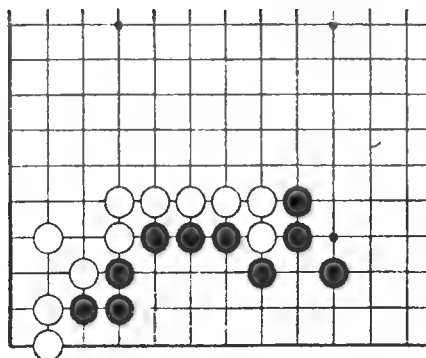
Задача 2. Ход белых.
Как провести ёсэ?



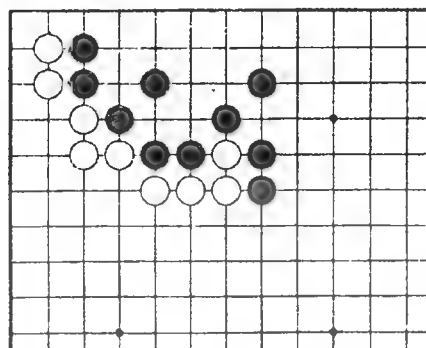
Задача 4. Ход белых.
Как провести ёсэ?



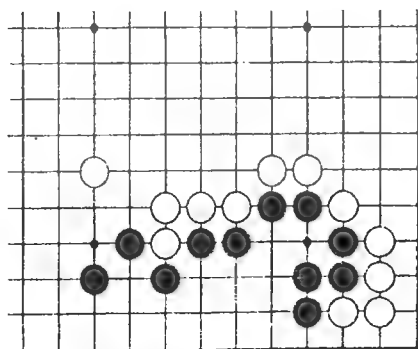
Задача 6. Ход белых.
Как провести ёсэ?



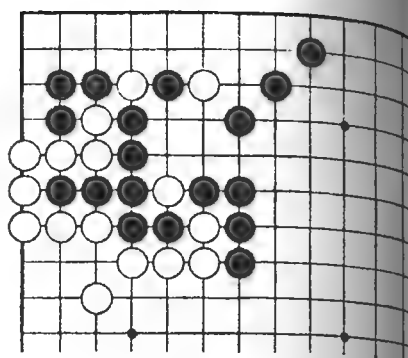
Задача 7. Ход белых.
Как провести ёсэ?



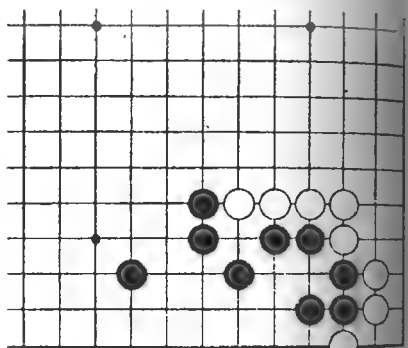
Задача 9. Ход белых.
Как провести ёсэ?



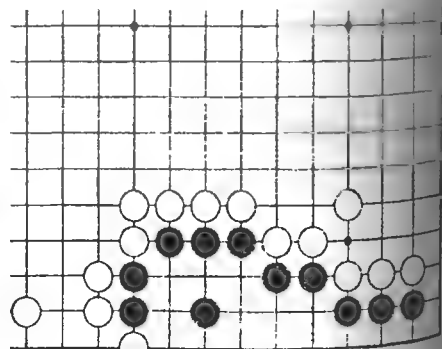
Задача 11. Ход белых.
Как провести ёсэ?



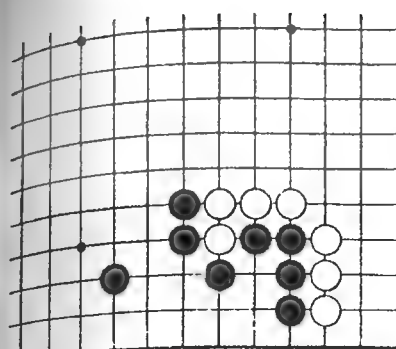
Задача 8. Ход белых.
Как провести ёсэ?



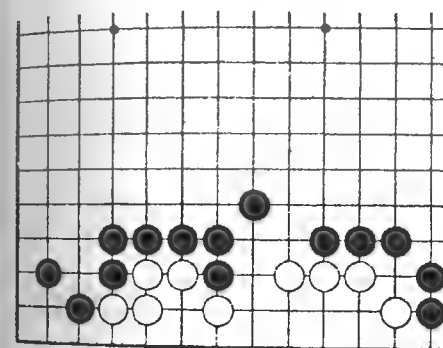
Задача 10. Ход белых.
Как провести ёсэ?



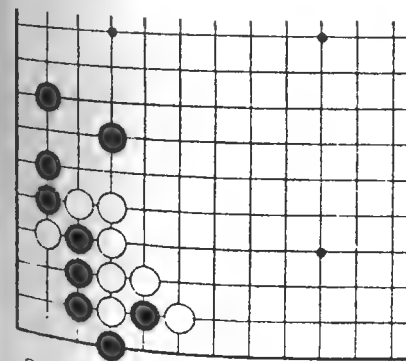
Задача 12. Ход белых.
Как провести ёсэ?



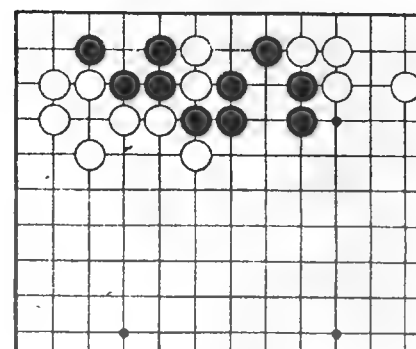
Задача 13. Ход белых.
Как провести ёсэ?



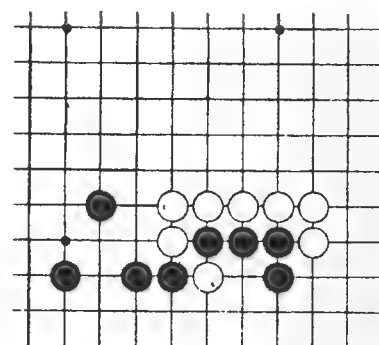
Задача 15. Ход чёрных.
Как провести ёсэ?



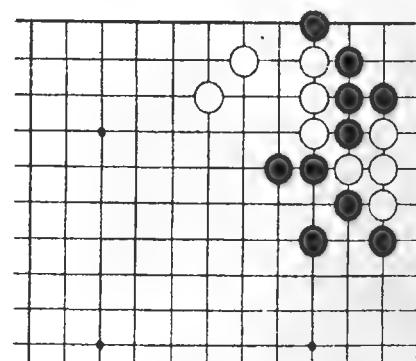
Задача 17. Ход белых.
Как провести ёсэ?



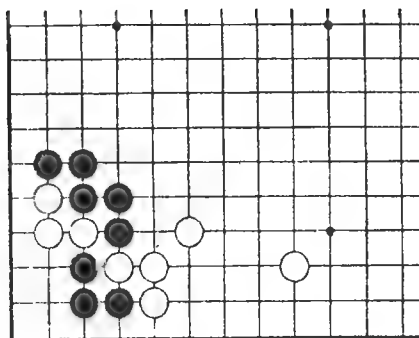
Задача 14. Ход белых.
Как провести ёсэ?



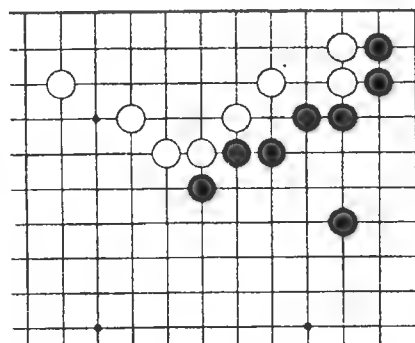
Задача 16. Ход белых.
Как провести ёсэ?



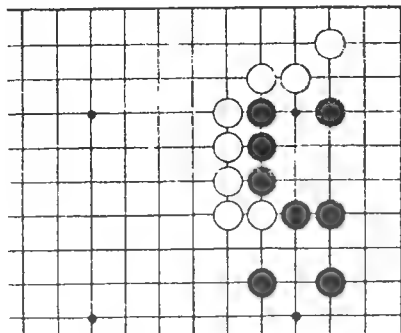
Задача 18. Ход белых.
Как провести ёсэ?



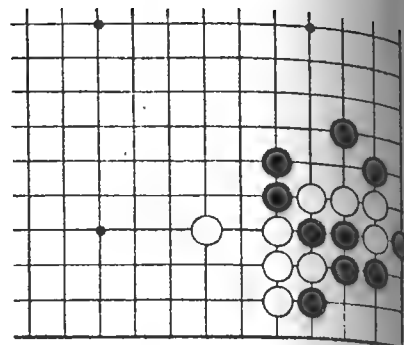
Задача 19. Ход белых.
Как провести ёсэ?



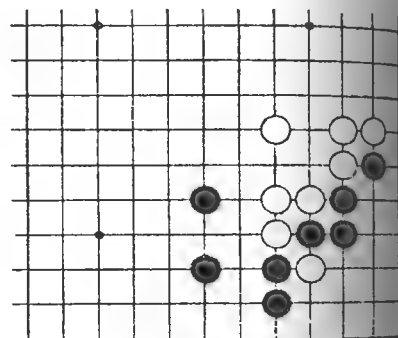
Задача 21. Ход чёрных.
Как провести ёсэ?



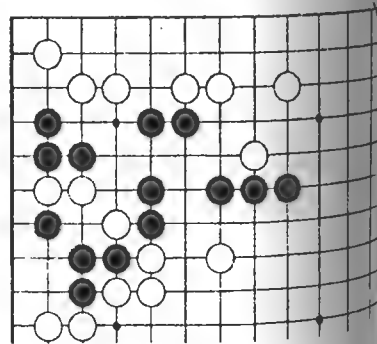
Задача 23. Ход белых.
Как провести ёсэ?



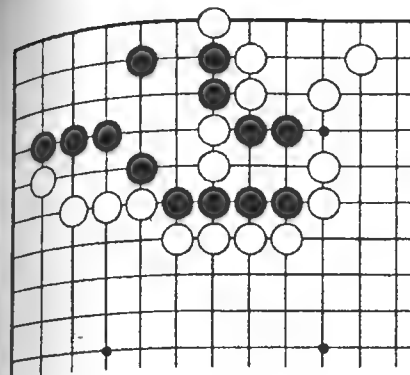
Задача 20. Ход белых.
Как провести ёсэ?



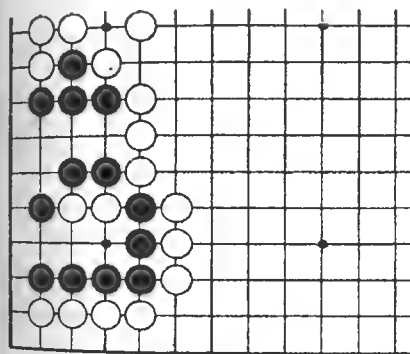
Задача 22. Ход белых.
Как провести ёсэ?



Задача 24. Ход белых.
Как провести ёсэ?

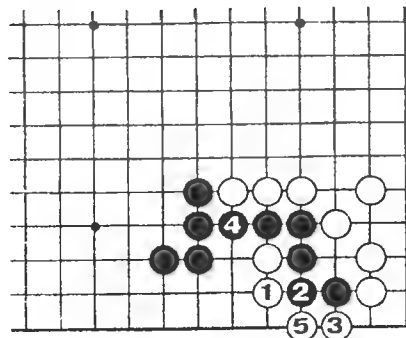


Задача 25. Ход белых.
Как провести ёсэ?

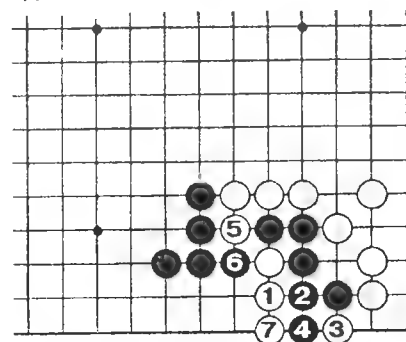


Задача 26. Ход белых.
Как провести ёсэ?

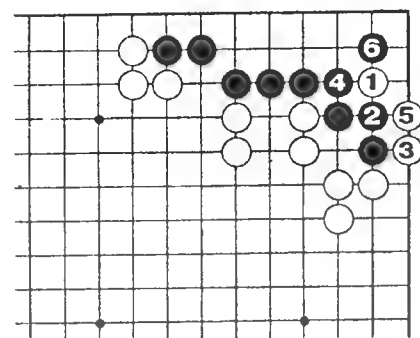
Ответы на задачи главы IV



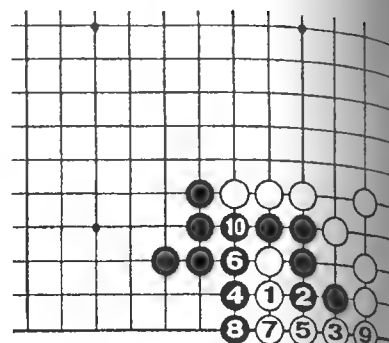
Д.1а. Сагари б.1 и ханэ б.3 – тэсудзи. Чёрные вынуждены соединиться 5.



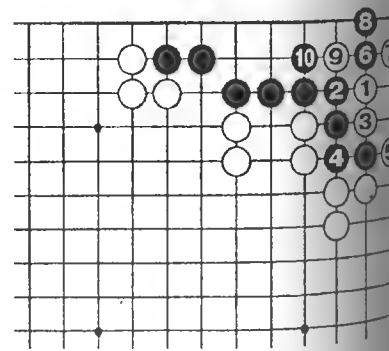
Д.1в. Чёрные не могут мешать соединению, иначе они проиграют сэмзай.



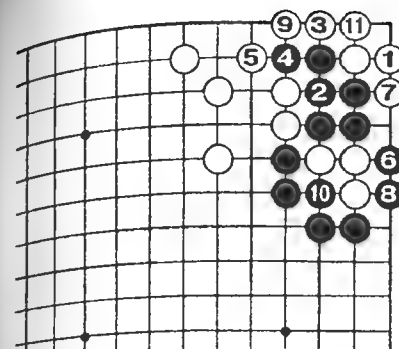
Д.2а. Оки б.1 – тэсудзи. Чёрные вынуждены соединиться 5.



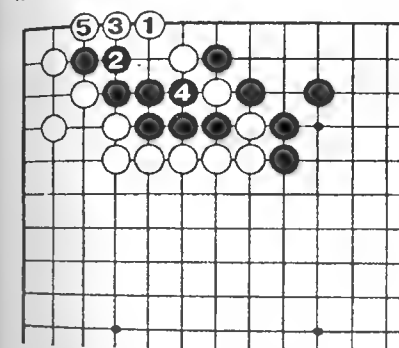
Д.1б. Изменив 4 ход чёрные потеряют сэнгэ.



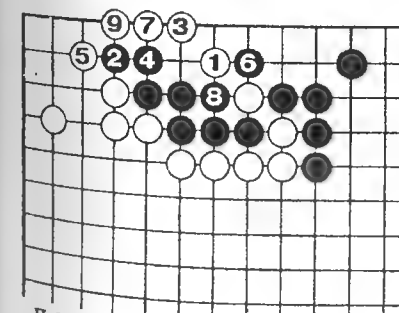
Д.2б. В этом варианте ёсэ для белых даже лучше. Если вместо ч.4 играть в 6, то б.4 – с удовольствием забирая камень.



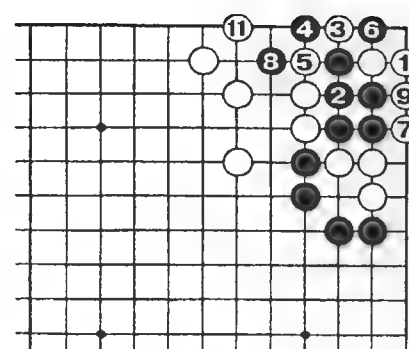
Д.3а. Сагари б.1 – тэсудзи, затем ханэ б.3 – ещё один прекрасный ход.



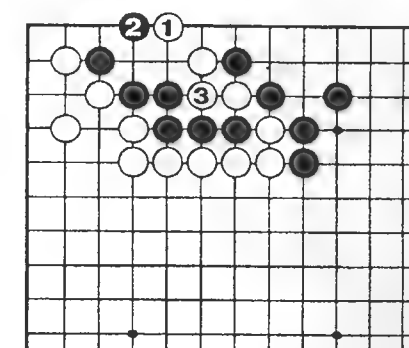
Д.4а. Косуми б.1 – тэсудзи. Белые соединяются в готэ.



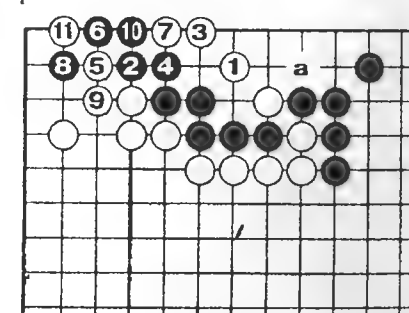
Д.5а. Косуми б.1, 3 – тэсудзи. Белые соединяются в готэ.



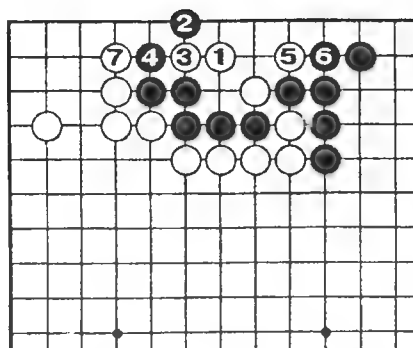
Д.3б. Атэ ч.4 приведёт к сэмзай, который чёрные проиграют



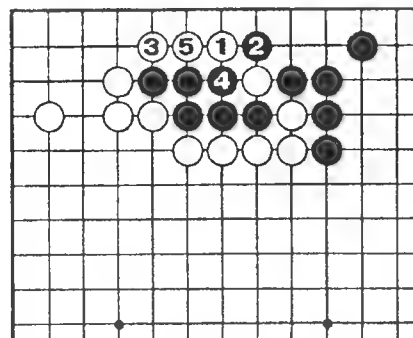
Д.4б. Чёрные не могут играть какэ-цуги ч.2, иначе они проиграют сэмзай.



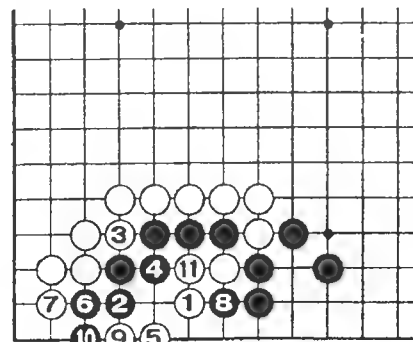
Д.5б. Упрямство чёрных приведёт к проигрышному сэмзай. Если ч.8 в 10, то б.«а».



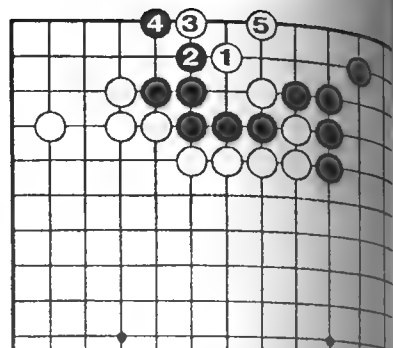
Д.5в. После тоби ч.2 у чёрных не хватит дамэ.



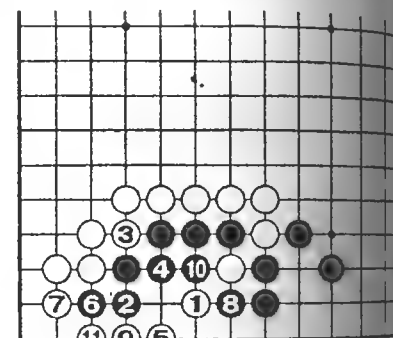
Д.5д. Этот вариант для чёрных намного хуже Д.5а.

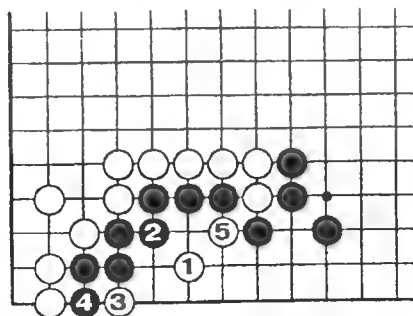


Д.6б. Изменив 10 ход на предыдущей диаграмме, чёрные проиграют сэмзай.

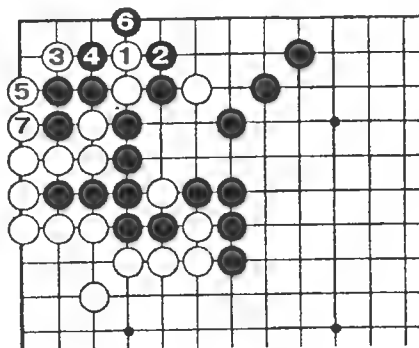


Д.5г. Осае ч.2 приведёт к тяжёлой для чёрных ко-борьбе.

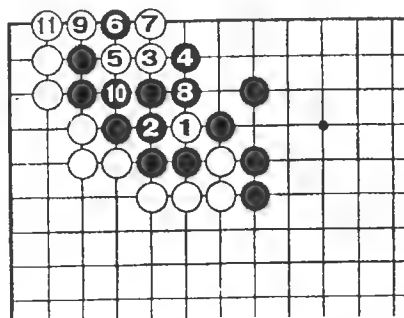




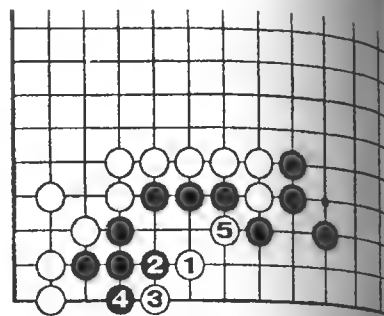
Д.7д. ...если чёрные разрежут 4, то проиграют сэмзай.



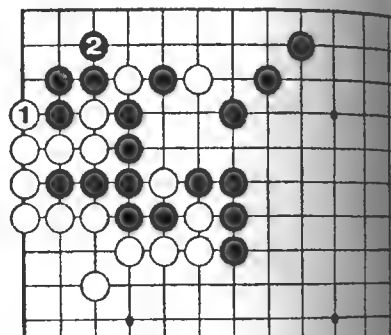
Д.8а. Сагари б.1 с идеей жертвы. Пока чёрные захватывают два камня, белые разрушают территорию в углу.



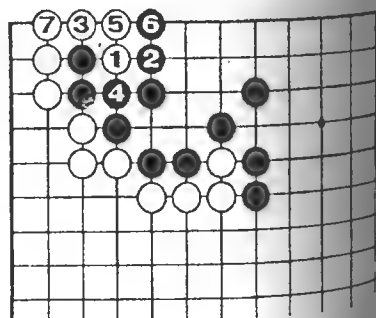
Д.9а. Во-первых, атэ б.1, затем цукэ б.3 – прекрасное ёсэ.



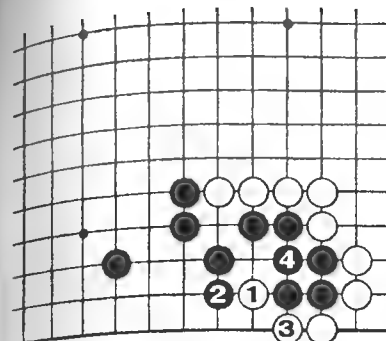
Д.7е. Осае ч.4 приведёт к большим потерям.



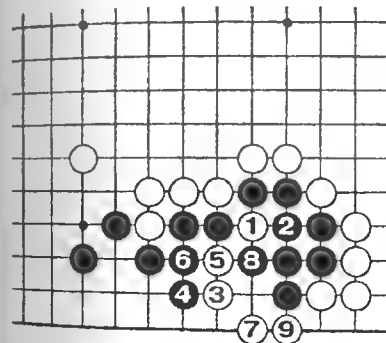
Д.8б. Хаи б.1 – грубо.



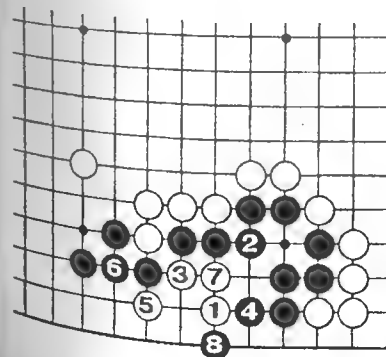
Д.9б. Здесь белые тоже просят ёсэ, но качество исполнения намного ниже.



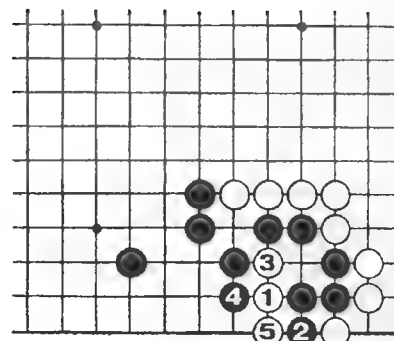
Д.10а. Цукэ б.1 – тэсудзи; осае ч.2 – правильный ответ. На атэ б.3 чёрные соединяются 4 или играют тэнуки.



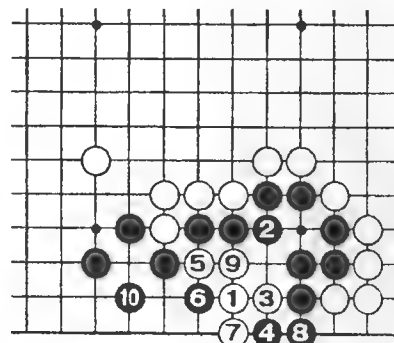
Д.11а. Атэ б.1, затем оки б.3 – правильная последовательность; косуми б.7 соединяет.



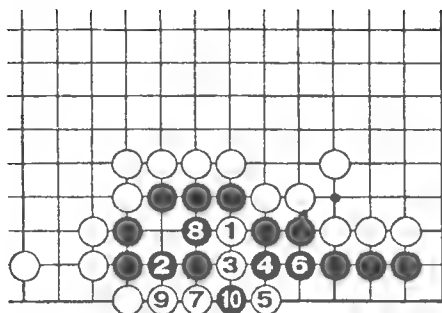
Д.11в. Ещё один вариант неправильного вторжения.



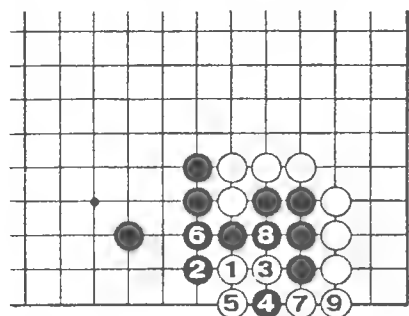
Д.10б. Упрямство чёрных называется потерей четырёх камней.



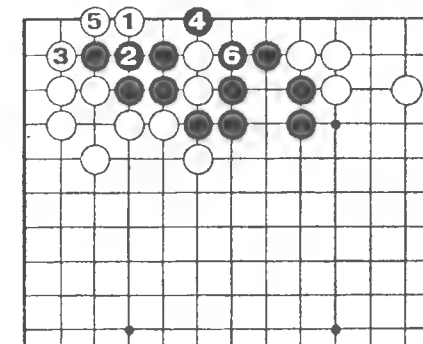
Д.11б. Начинать с оки б.1 – не правильно. После 10 хода вторжение провалено.



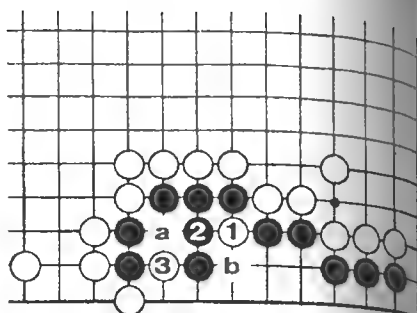
Д.12а. Кири б.1 – тэсудзи; ч.2 – правильный ответ. После 11 хода (11=3) территория чёрных существенно уменьшена.



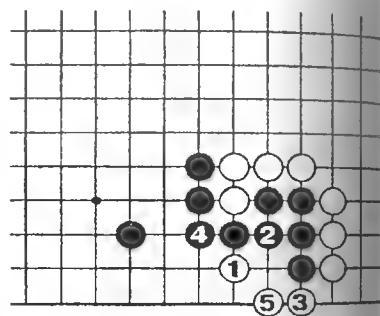
Д.13а. Хасами-цукэ б.1 – тэсудзи; на ханэ ч.2 ноби б.3 – правильный ответ.



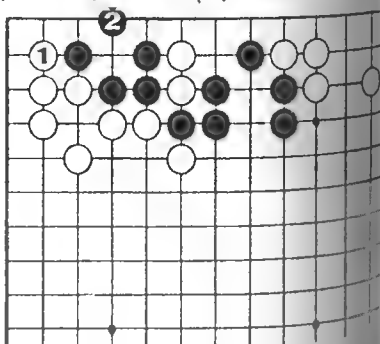
Д.14а. Оки б.1 – тэсудзи; у чёрных единственный путь.



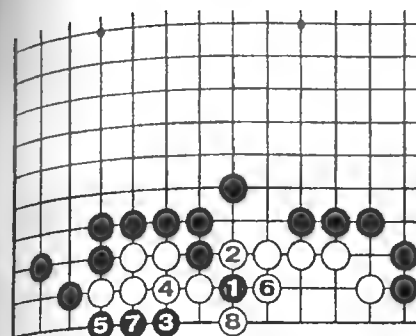
Д.126. Белые не могут играть атэ ч.2, т.к. после б.3 пункты «а» и «б» – миаи.



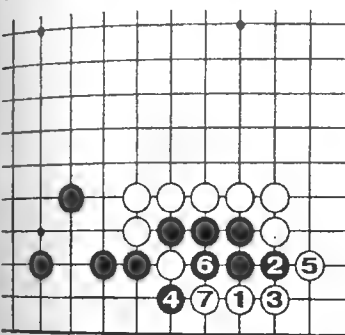
Д.136. На соединение ч.2 ханэ б.3 – правильный ответ. Этот вариант хуже для чёрных.



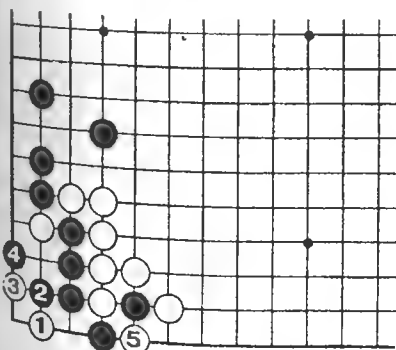
Д.146. На простой ход б.1 чёрные отвечают также просто 2.



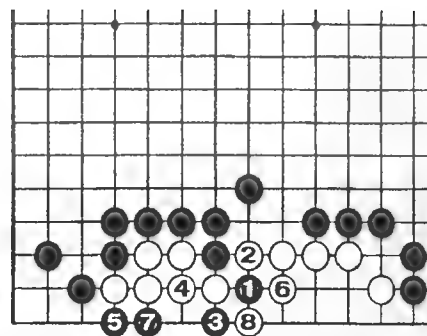
Д.15а. Во-первых, ханэ ч.1, затем оки ч.3 – лучшее ёсэ в этой форме.



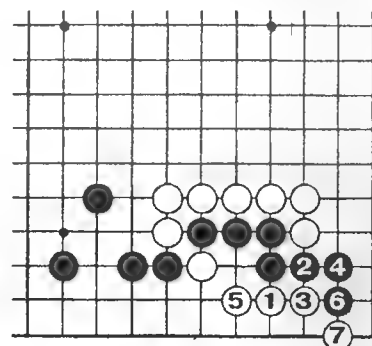
Д.16а. Цукэ б.1 – тэсудзи; белые получают прибыль в сэнтэ.



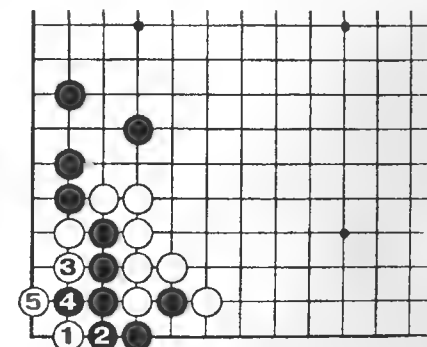
Д.17а. Оки б.1 – тэсудзи; на оасе ч.2 ханэ б.3 – ещё одно тэсудзи, в итоге ханами-ко для белых.



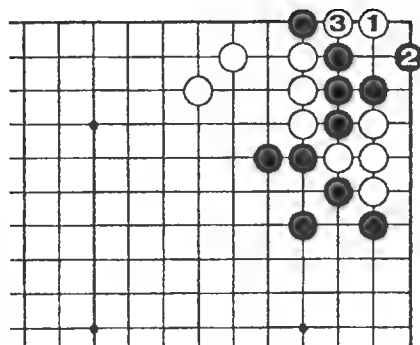
Д.156. Атэ ч.3 – подарок, который чёрные с удовольствием примут.



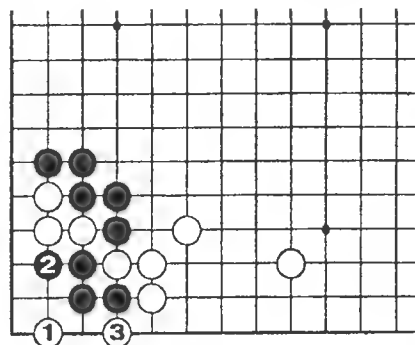
Д.166. Упрямство чёрных приведёт к благоприятному для белых сэмзай.



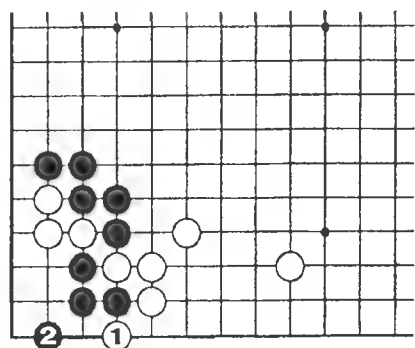
Д.176. Цуги ч.2 также приводит к ко-борьбе, ценность которой намного выше



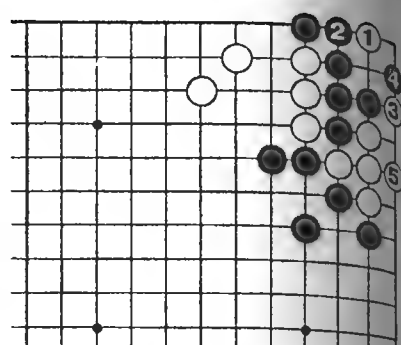
Д.18а. Оки б.1 – тэсудзи; косу-ми ч.2 – правильный ответ.



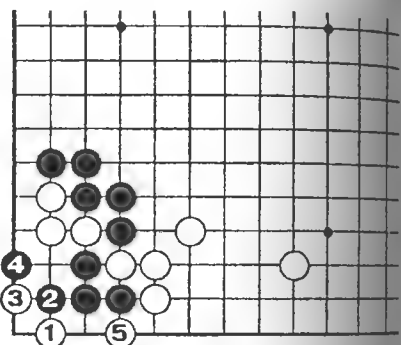
Д.19а. Оки б.1 – тэсудзи; осасе ч.2 – правильный ответ.



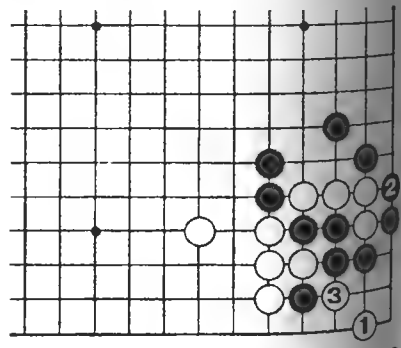
Д.19в. На ханэ б.1 чёрные отвечают косуми 2 – тэсудзи.



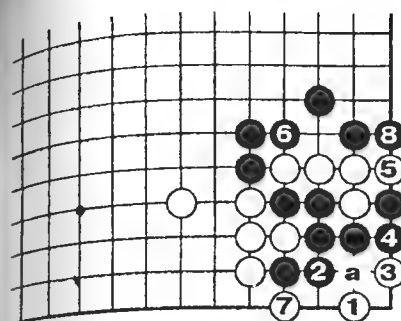
Д.18б. Цуги ч.2 приведёт к ханами-ко для белых.



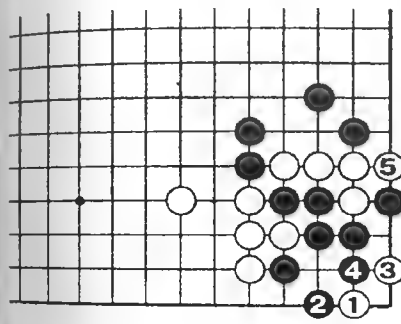
Д.19б. Такое осасе ч.2 приводит к ханами-ко для белых.



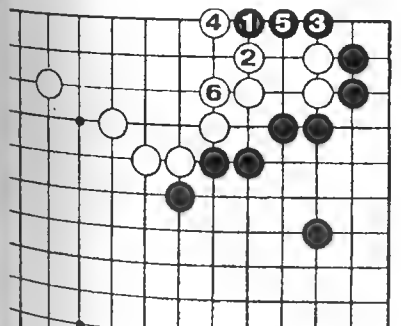
Д.20а. Оки б.1 – тэсудзи; хан ч.2 – правильный ответ. Кири б.3 – хорошая прибыль в ёсэ.



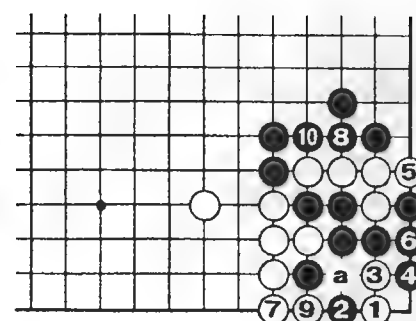
Д.20б. В этом варианте белые соединяются в сэнтэ. Если ч.6 в «а», то ко-борьба.



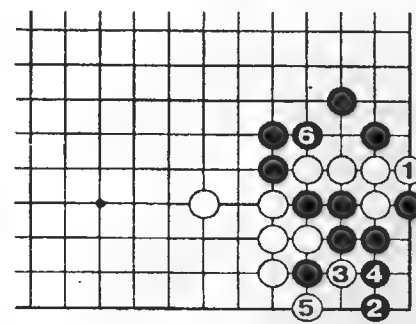
Д.20г. На какэ-цуги ч.2 белые могут организовать большую ко-борьбу.



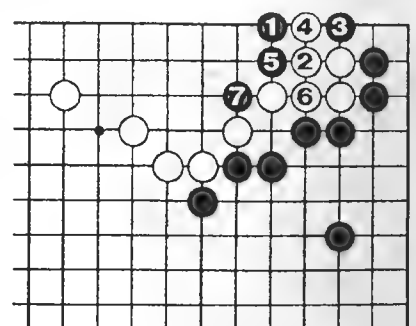
Д.21а. Оки ч.1 – тэсудзи; цукэ б.2 – правильный ответ. Чёрные проводят ёсэ в сэнтэ.



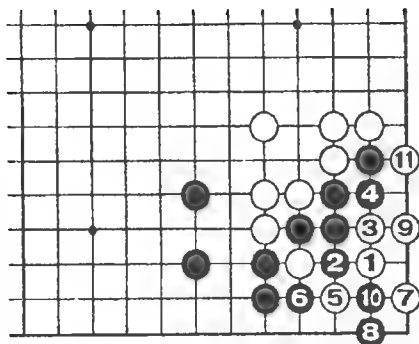
Д.20в. Здесь прибыль белых ещё больше. Если ч.4 в «а», то ханами-ко для белых.



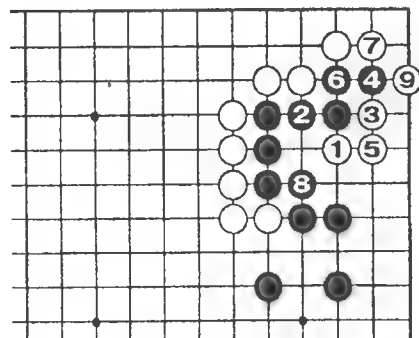
Д.20д. На атэ б.1 тоби ч.2 – тэсудзи. Белые забирают камень, но территория в углу остаётся у чёрных.



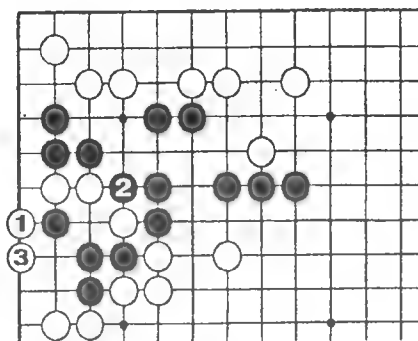
Д.21б. Белые не могут остановить чёрных, иначе убытки будут большие.



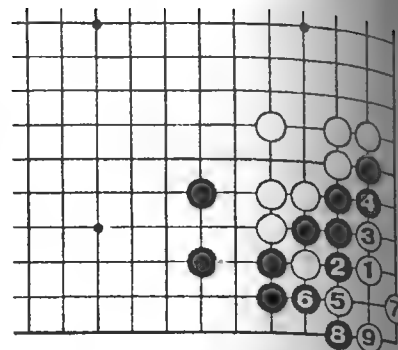
Д.22а. Оки б.1 – тэсудзи; атэ ч.2 – единственный ответ.



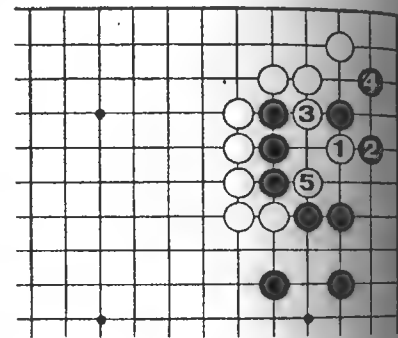
Д.23а. Цукэ б.1 – тэсудзи; цуги ч.2 – лучший ответ.



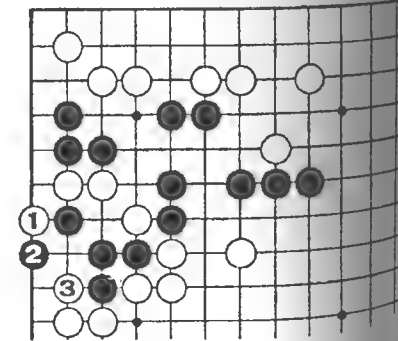
Д.24а. На ханэ б.1 чёрные вынуждены отвечать 2.



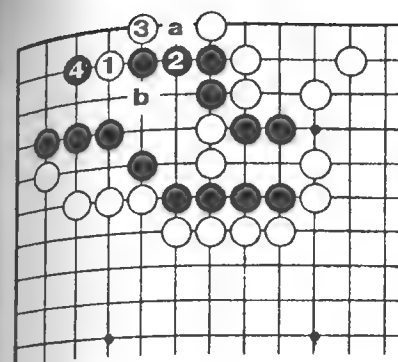
Д.22б. Если ч.8, то б.9 – очень большая ко-борьба.



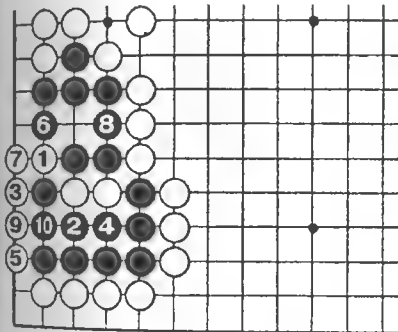
Д.23б. Ханэ ч.2 приведёт к потере трёх камней.



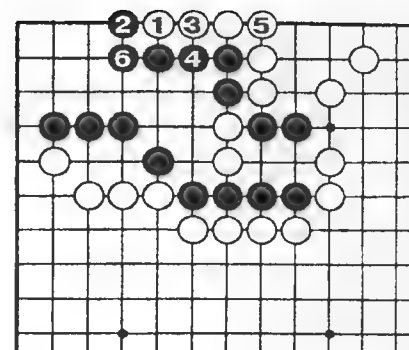
Д.24б. Атэ ч.2 приведёт к потере трёх камней.



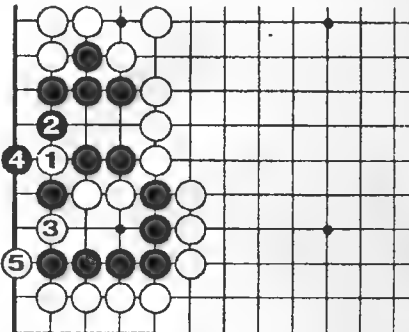
Д.25а. Цукэ б.1 – великолепное тэсудзи. Если ч.4 в «а», то б.«b» – ханами-ко для белых.



Д.26а. Кири б.1 – великолепное тэсудзи. Начинать ко-борьбу 6 ходом чёрным неблагоприятно.



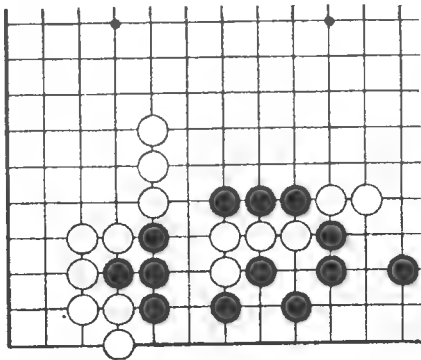
Д.25б. Тоби-цукэ б.1 – стандартный ход в стандартных позициях, здесь же это потеря для белых.



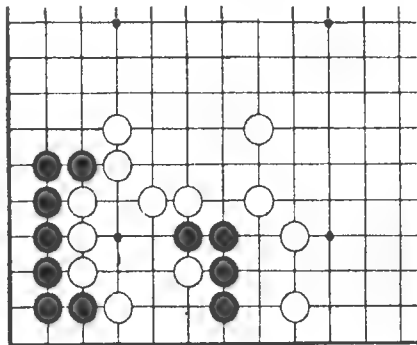
Д.26б. Атэ ч.2 приведёт чёрных к серьёзным проблемам.

Дополнительные задачи

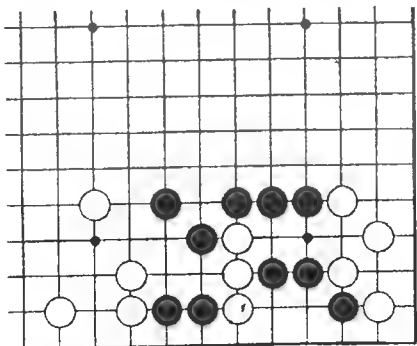
Чтобы совершенствовать технику соединения, нужно постоянно тренироваться и применять свои знания на практике. В этой главе даны задачи на закрепление пройденного материала.



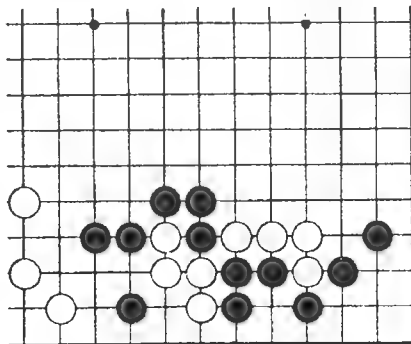
Задача 1. Ход белых.
Как спасти четыре камня?



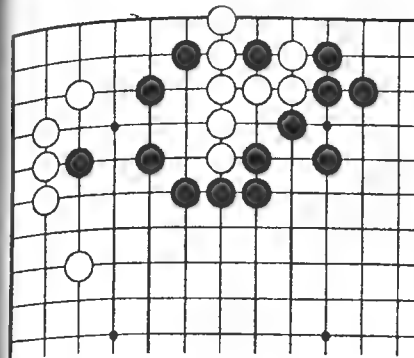
Задача 2. Ход чёрных.
Как спасти четыре камня?



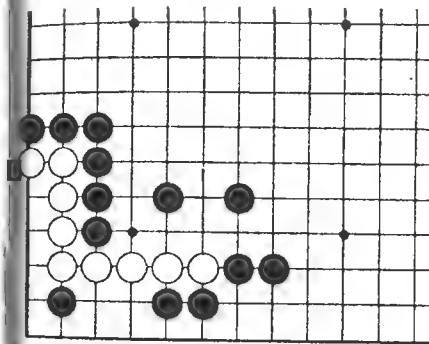
Задача 3. Ход белых.
Как спасти три камня?



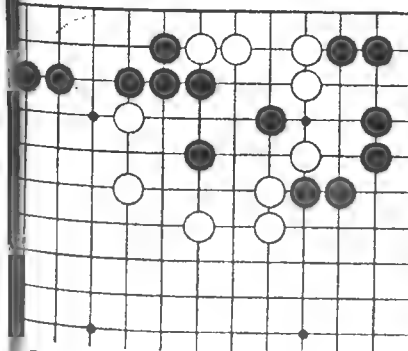
Задача 4. Ход белых.
Как спасти четыре камня?



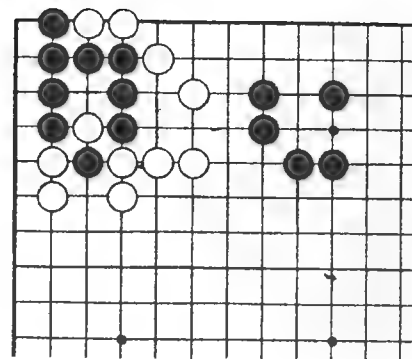
Задача 5. Ход белых.
Как соединить группы?



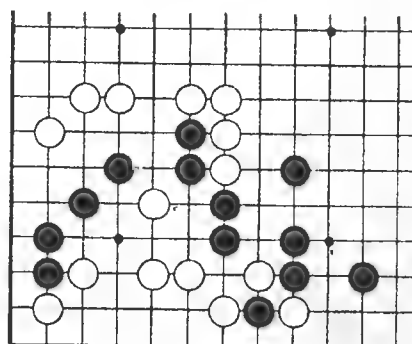
Задача 7. **Ход чёрных.**
Как захватить группу белых?



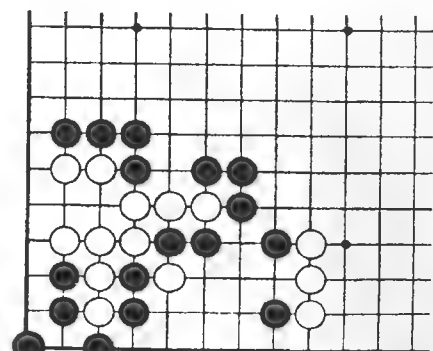
Задача 9. Ход белых.
Как соединить группы?



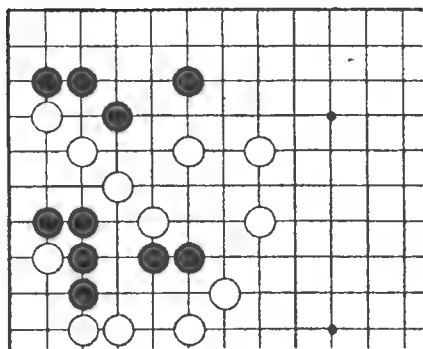
Задача 6. Ход чёрных.
Как спасти группу в углу?



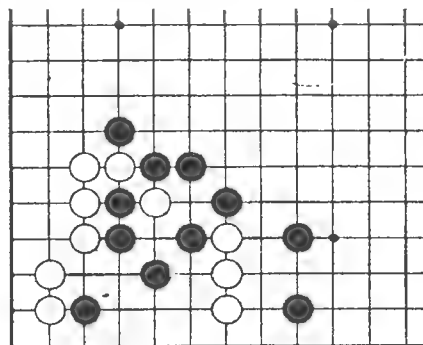
Задача 8. Ход чёрных. Как соединиться?



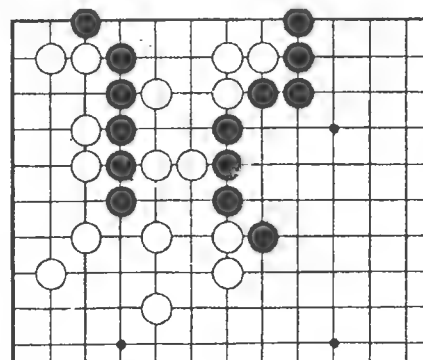
Задача 10. Ход чёрных.
Как захватить группу белых?



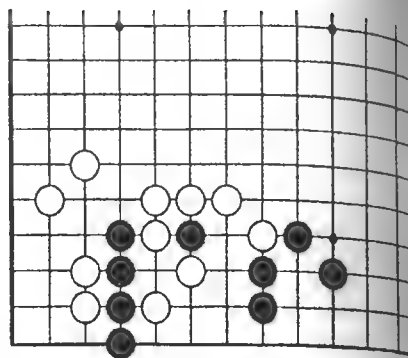
Задача 11. Ход чёрных. Как соединиться?



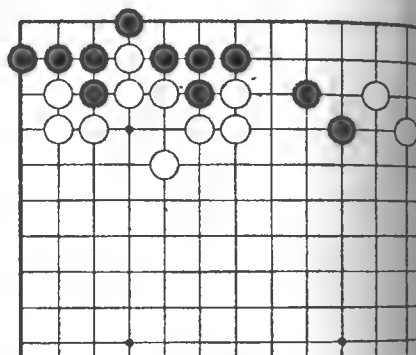
Задача 13. Ход белых.
Как соединить группы?



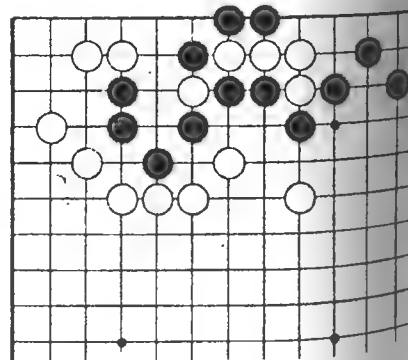
Задача 15. Ход чёрных. Как соединиться?



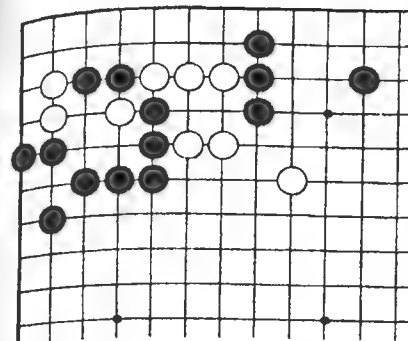
Задача 12. Ход чёрных. Как соединиться?



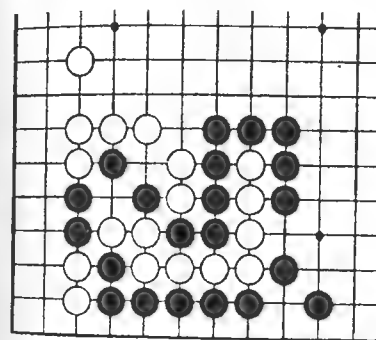
Задача 14. **Ход белых.**
Как сыграть против угла чёрных?



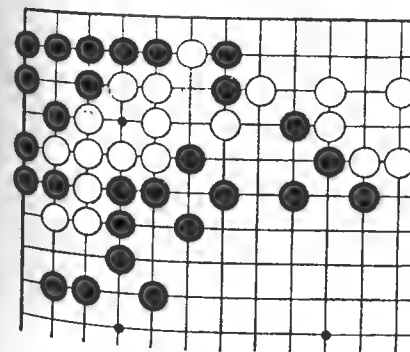
Задача 16 **Ход белых.**
Как спасти четыре камня?



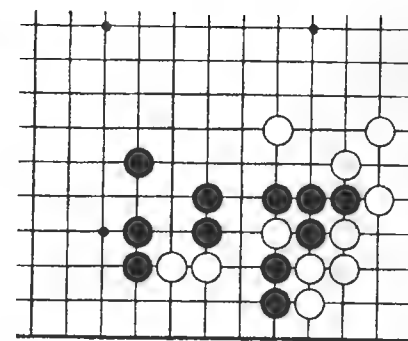
Задача 17. Ход белых.
Как спасти два камня в углу?



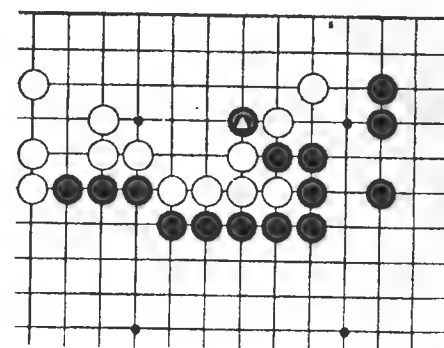
Задача 19. Ход белых.
Как спасти два камня в углу?



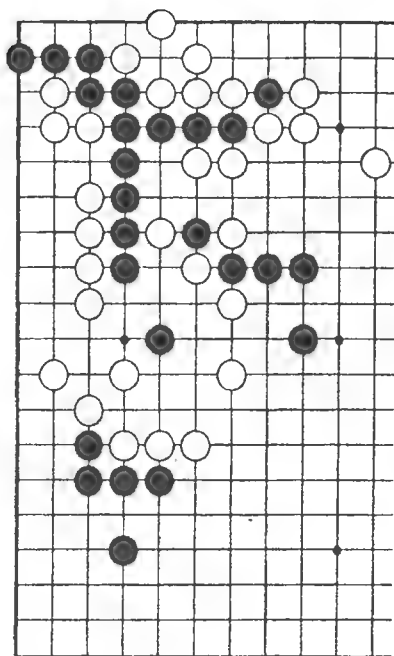
Задача 21. Ход белых.
Как спасти группу в углу?



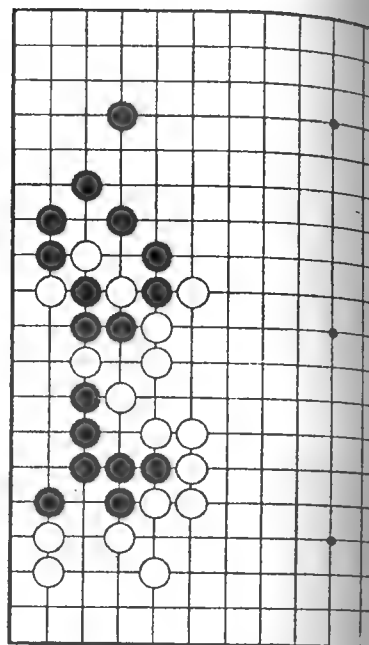
Задача 18. Ход белых.
Как спасти два камня на стороне?



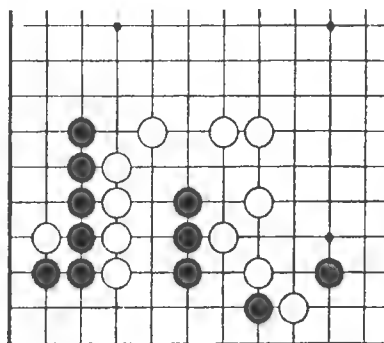
Задача 20. Ход белых
Как отвечать на кири $\odot$?



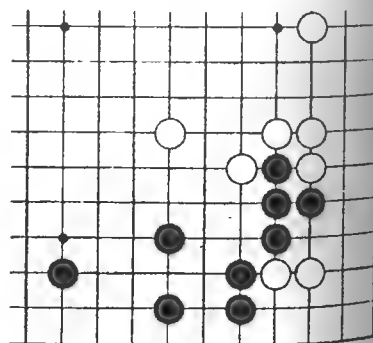
Задача 22. Ход чёрных.
Как спасти большую группу?



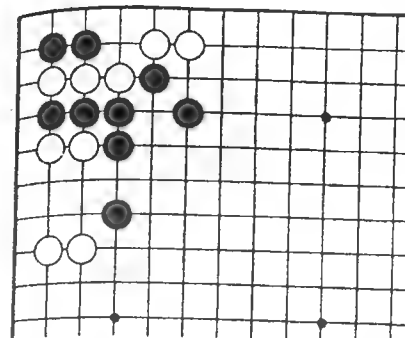
Задача 23. Ход чёрных.
Как соединить группы?



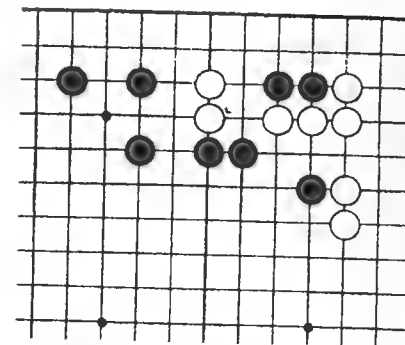
Задача 24. Ход чёрных.
Как соединить группы?



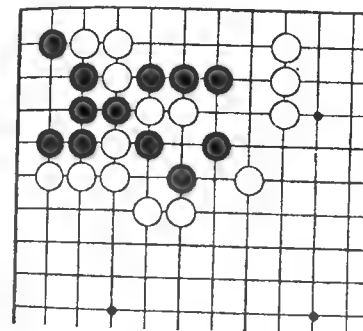
Задача 25. Ход белых.
Как спасти два камня в углу?



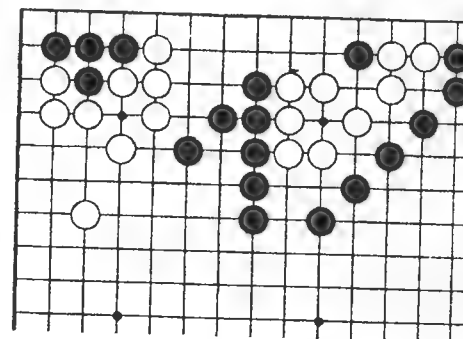
Задача 26. Ход белых.
Как спасти группу в углу?



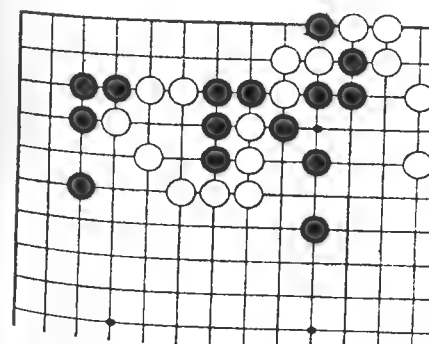
Задача 27. Ход чёрных.
Как спасти два камня в углу?



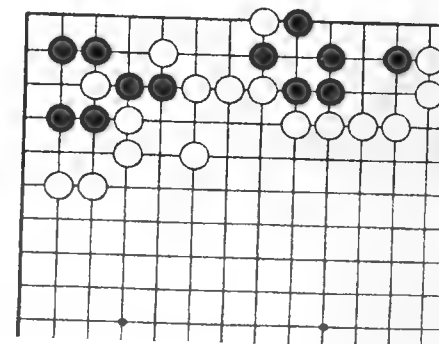
Задача 28. Ход белых.
Как спасти три камня в углу?



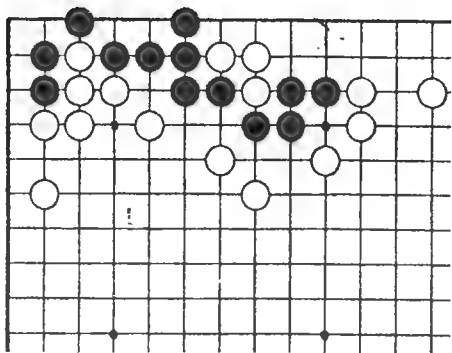
Задача 29. Ход чёрных.
Как спасти четыре камня в углу?



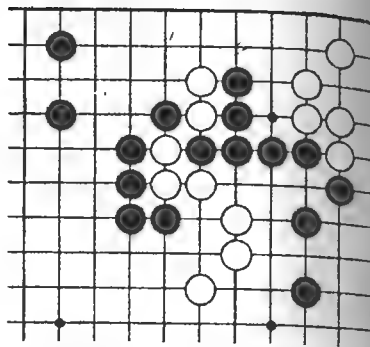
Задача 30. Ход чёрных.
Как спасти четыре камня?



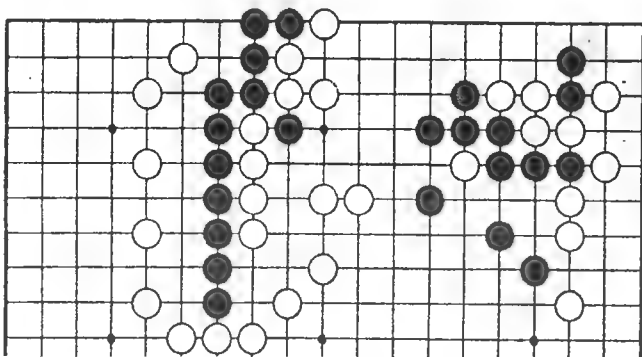
Задача 31. Ход чёрных.
Как спасти обе группы?



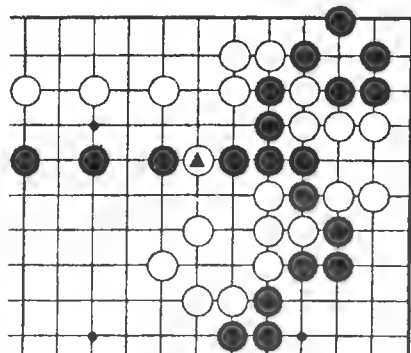
Задача 32. Ход белых. Как провести атаку?



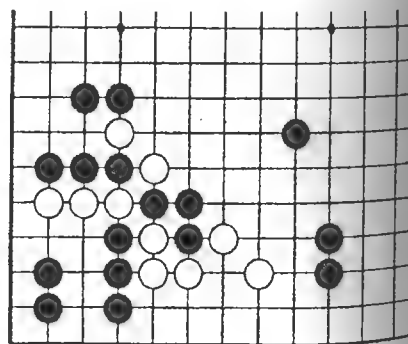
Задача 33. Ход белых.
Как спасти два камня?



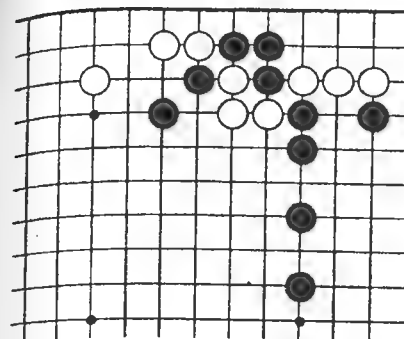
Задача 34. **Ход чёрных.**
Как спасти группу слева?



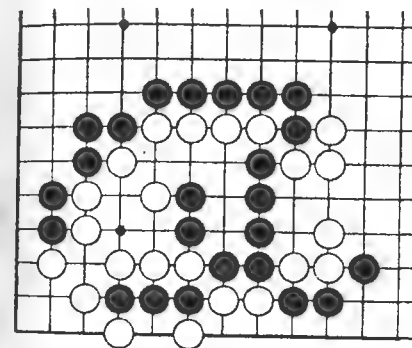
Задача 35. Ход чёрных.
Как ответить на вари-коми ♠?



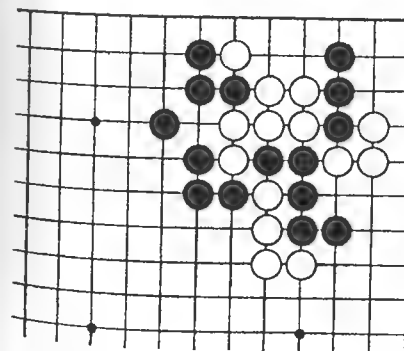
Задача 36. **Ход белых.**
Как захватить три камня в центре?



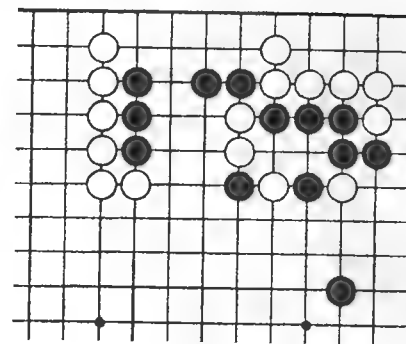
Задача 37. Ход чёрных.
Как захватить три камня?



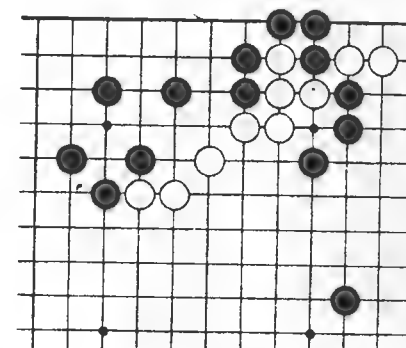
Задача 39. Ход чёрных. Как спасти группу?



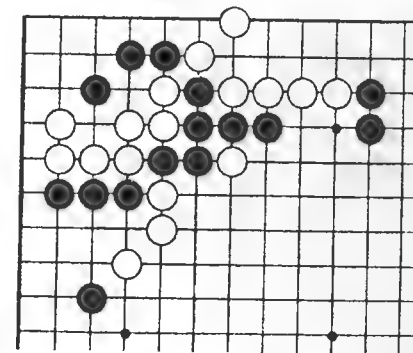
Задача 41. Ход белых.
Как спасти камни в углу?



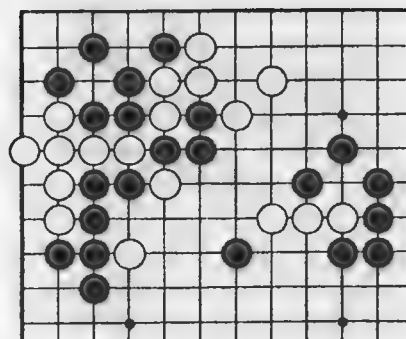
Задача 38. Ход чёрных.
Как соединить все свои камни?



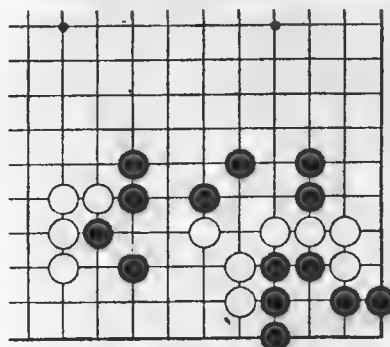
Задача 40. Ход белых.
Как спасти два камня



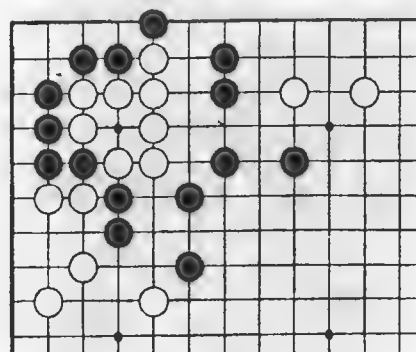
Задача 42. Ход белых.
Как соединить все свои камни?



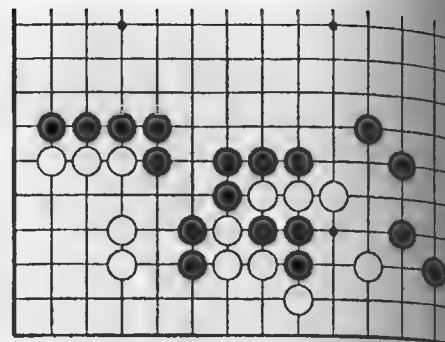
Задача 43. Ход белых.
Как соединить все свои камни?



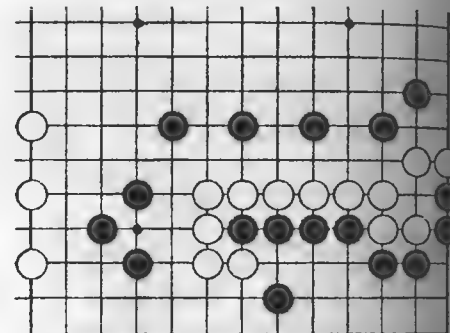
Задача 45. Ход белых.
Как соединить все свои камни?



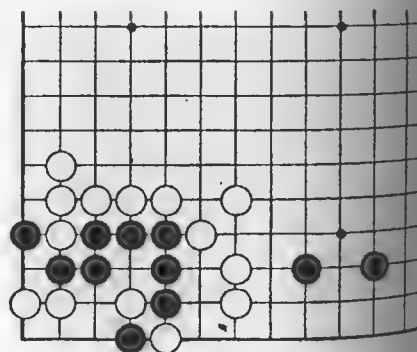
Задача 47. Ход белых.
Как спасти большую группу?



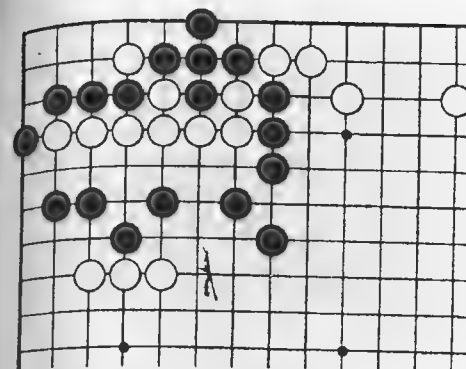
Задача 44. Ход чёрных.
Как использовать адзи?



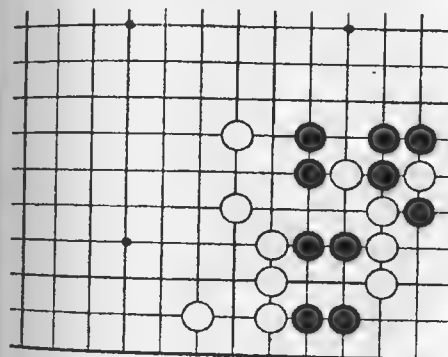
Задача 46. Ход белых.
Как спасти большую группу?



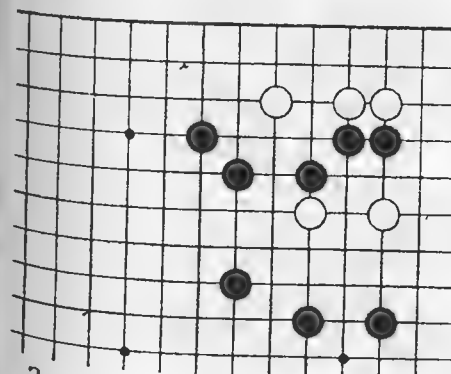
Задача 48. Ход чёрных.
Как спасти группу в углу?



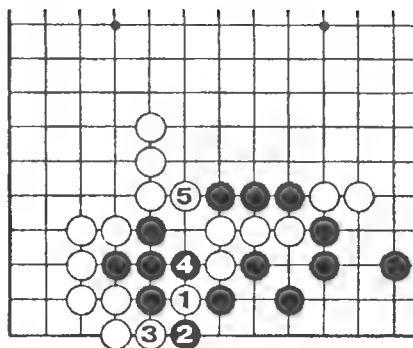
Задача 49. Ход белых.
Как спасти группу в углу?



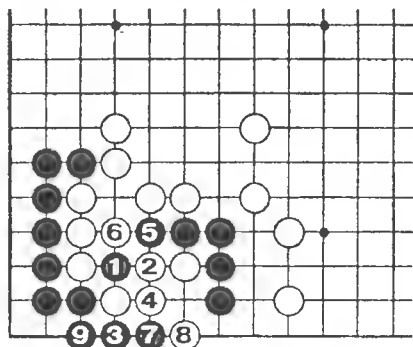
Задача 50. Ход белых.
Как провести ёсэ?



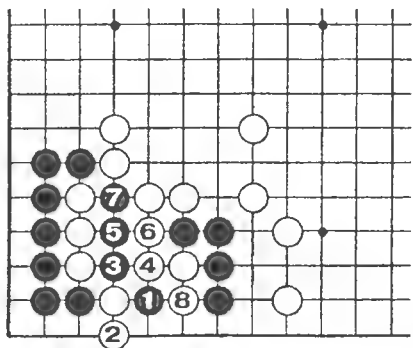
Задача 51. Ход белых.
Как использовать адзи двух камней?



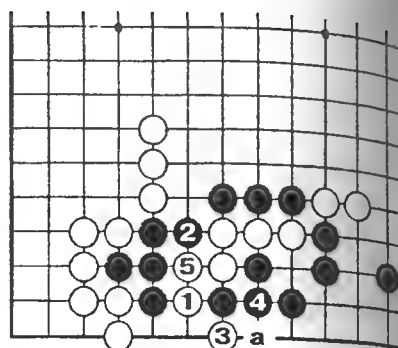
Д.1а. Вари-коми б.1 – тэсудзи. Если атэ снизу ч.2, то контратэ б.3 и б.5 соединяет.



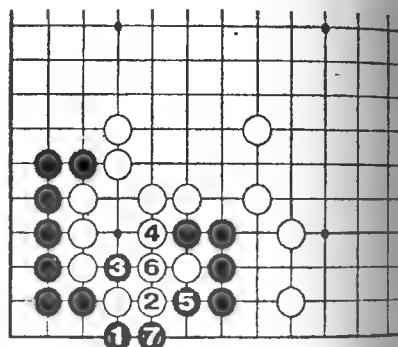
Д.2а. Кири ч.1 – тэсудзи; до 9 хода чёрные в сэнгэ соединяются.



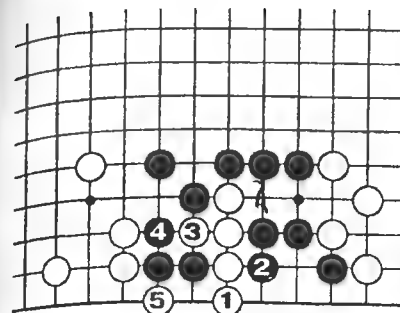
Д.2в. После хасами-цукэ ч.1 чёрные забирают три камня, но четыре камня не спасают.



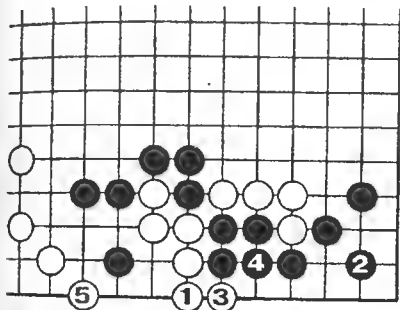
Д.1б. И в этом случае белые соединяются. Играть ч.4 в «а» за чёрных неблагоприятно. Ко-борьба будет слишком большой.



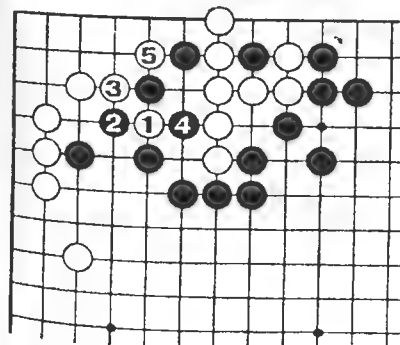
Д.2б. После ханэ ч.1 чёрные тоже соединяются, но этот вариант хуже для них.



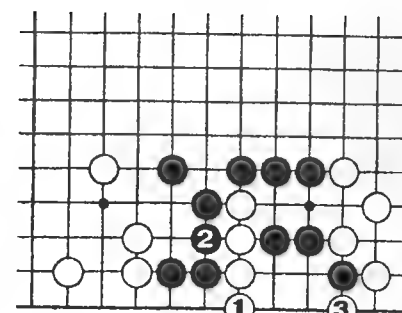
Д.3а. Сагари б.1 – тэсудзи; на осе ч.2 белые соединяются слева...



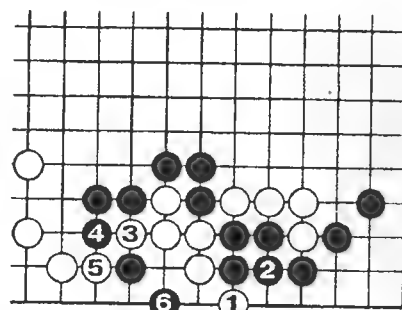
Д.4а. Сагари б.1 – тэсудзи; атэ б.3 – кикаси и косуми б.5 соединяет.



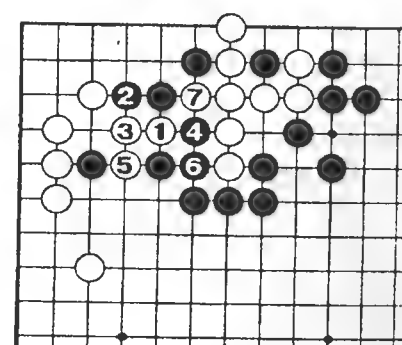
Д.5а. Вари-коми б.1, кири б.3 и атэ б.5 – простой и эффективный способ.



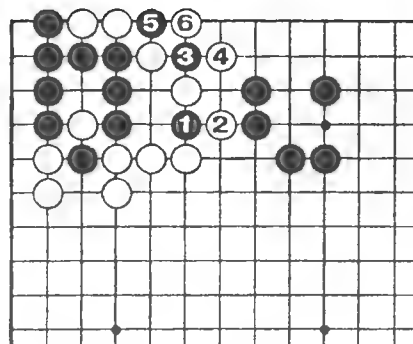
Д.3б. ...на осе ч.2 слева белые соединяются справа.



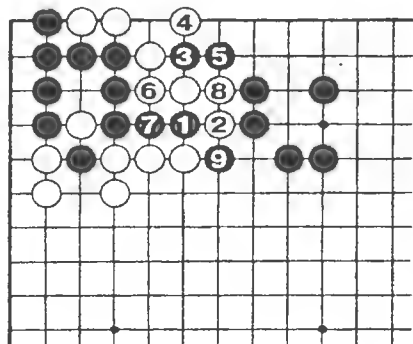
Д.4б. Атэ б.1 – ошибка; после косуми ч.6 белые не спасаются.



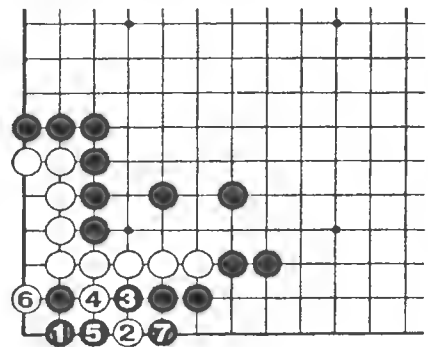
Д.5б. Упрямство чёрных до добра не доведёт.



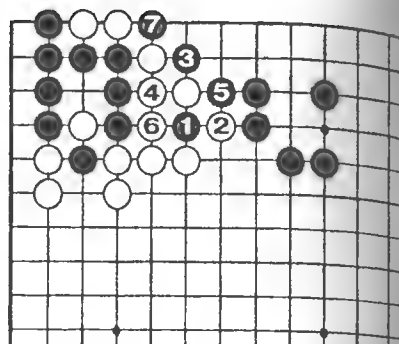
Д.6а. Вари-коми ч.1 и атэ-коми ч.3 тэсудзи; б.4 – лучший ответ; 7 ходом чёрные строят глаз.



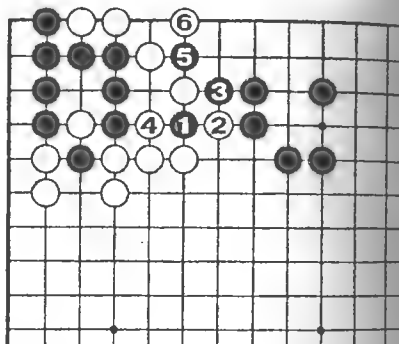
Д.6в. Атэ на первой линии б.4 приведёт к ещё большим потерям.



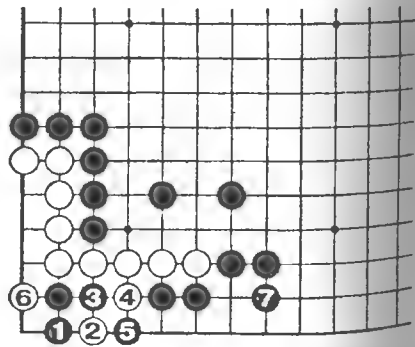
Д.7а. Сагари ч.1 – тэсудзи; используя особое свойство угла чёрные успевают соединиться.



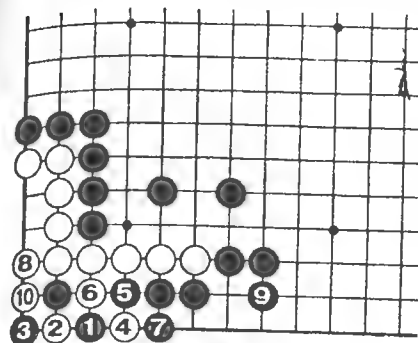
Д.6б. Изменив 4 ход белые дают чёрным соединиться с получением территории.



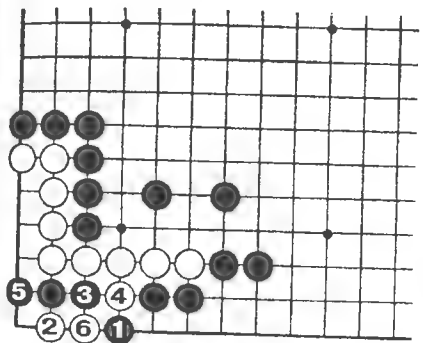
Д.6г. Кири ч.3 – ошибка.



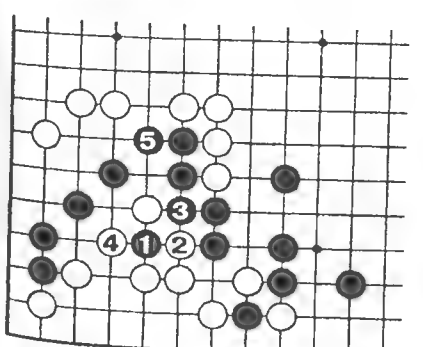
Д.7б. Изменив 2 ход белые всё равно не успевают.



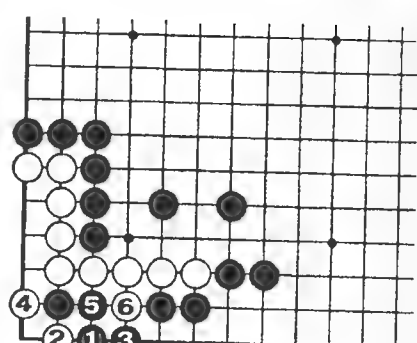
Д.7в. Косуми ч.1 – ошибка; хори-коми б.2 – тэсудзи.



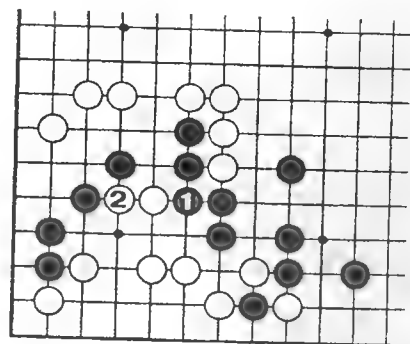
Д.7д. Кэйма ч.1 – ошибка; после 6 хода у чёрных оиотоси.



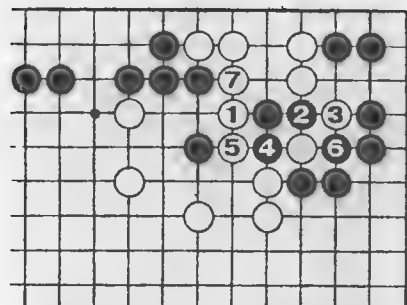
Д.8а. Вари-коми ч.1 – тэсудзи. Благодаря жертве этого камня чёрные успевают соединиться.



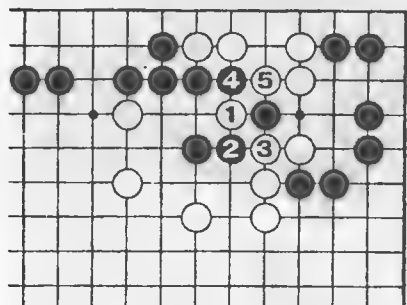
Д.7г. Чёрным лучше сыграть хики 3, но белые получают шанс выжить на ко-борьбе.



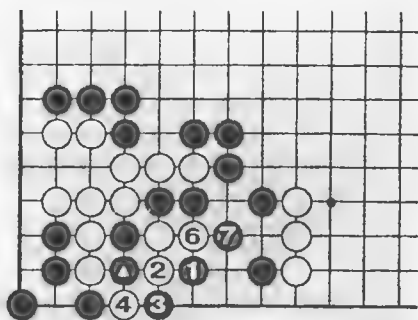
Д.8б. Простое цуги приводит к не менее простому разрезанию.



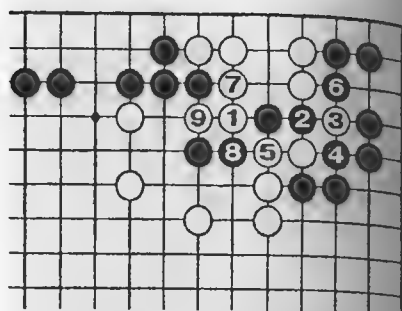
Д.9а. Цукэ 6.1 – тэсудзи; на дэ-гири ч.2 важно усилить дамэдзу-мари чёрных: 6.3.



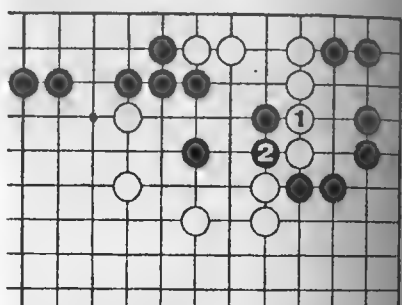
Д.9в. На осае ч.2, 4 белые соединяются 3, 5.



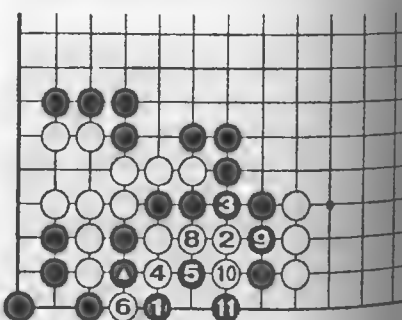
Д.10а. После тоби ч.1 чёрные соединяются и группа белых в углу только с одним глазом (5=○).



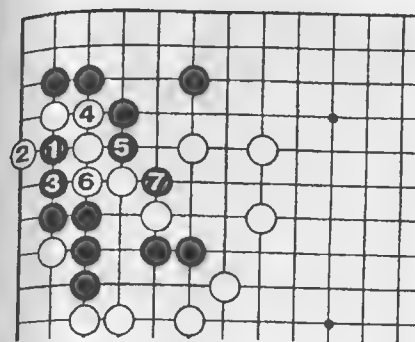
Д.9б. На атэ ч.4 с другой стороны, белые соединяются 5, 7, и, если кири ч.8, то получают ещё и прибыль.



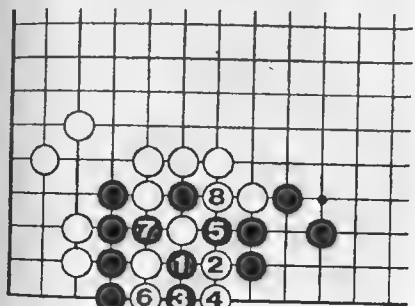
Д.9г. Без жертвы камня белые не смогут соединиться.



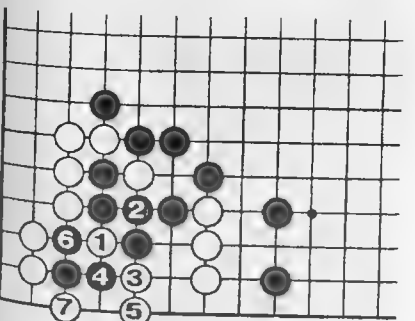
Д.10б. Косуми ч.1 оставляет много слабостей, которыми белые воспользуются, организуя большую ко-борьбу (7=○).



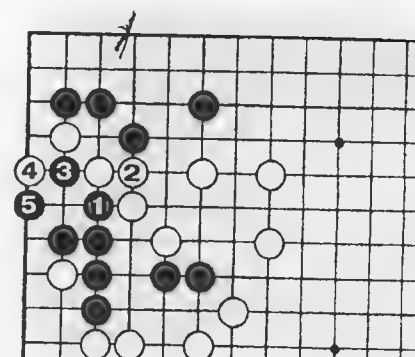
Д.11а. Атэ-коми ч.1 – тэсудзи; на атэ 6.2 чёрные соединяются 3, и в итоге захватывают белых.



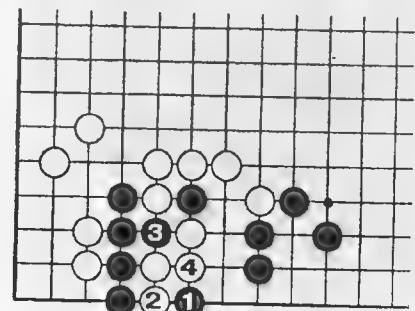
Д.12а. Атэ-коми ч.1 – тэсудзи; если атэ 6.2, то сагари ч.3. После хори-коми ч.9 у белых – оиотоси.



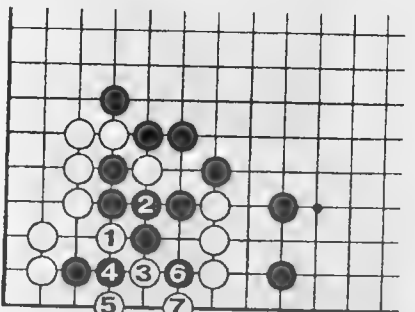
Д.13а. Обратите внимание на сагари 6.5 – тэсудзи.



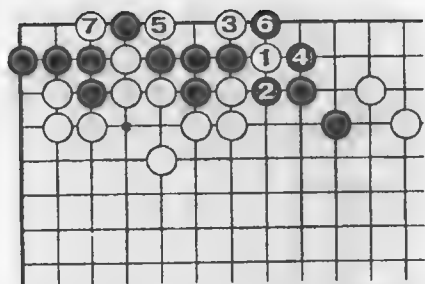
Д.11б. Чёрные могут соединиться на ко-борьбе, но это – ханами-ко для белых.



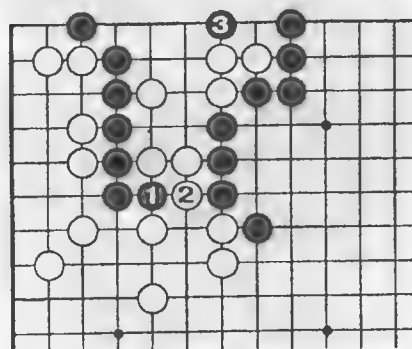
Д.12б. Тоби ч.1 не соединяет.



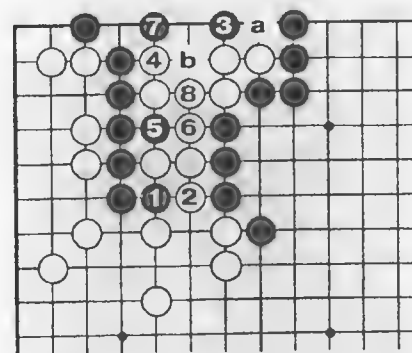
Д.13б. Изменив сагари на ханэ 5 белые получают только ко-борьбу.



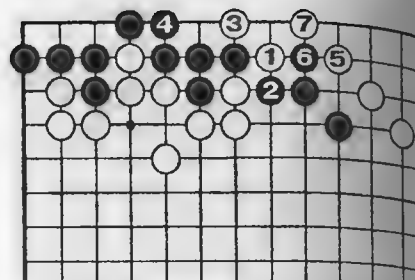
Д.14а. Ниданбанэ ч.1, 3 – тэсудзи; если атэ ч.4, то хори-коми б.5 забирает угол.



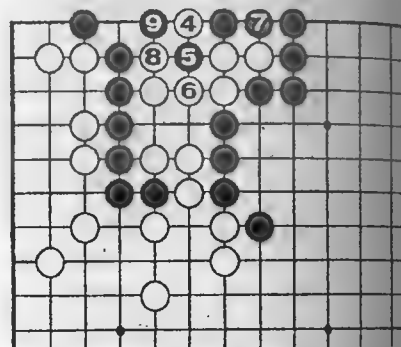
Д.15а. Во-первых, дэгири ч.1, затем тоби-цукэ ч.3...



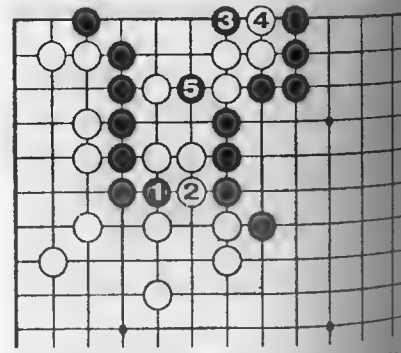
Д.15в. На осае б.4 дэгири ч.5 использует дамэдзумари белых. Если б.8 в «а», то ч.«b».



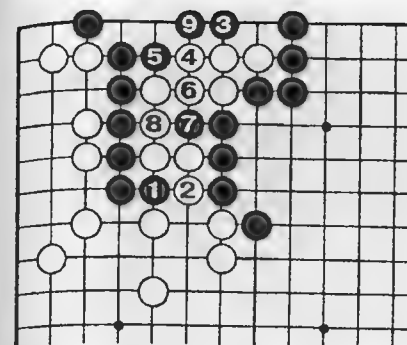
Д.14б. После цуги ч.4 образуется ханами-ко для белых.



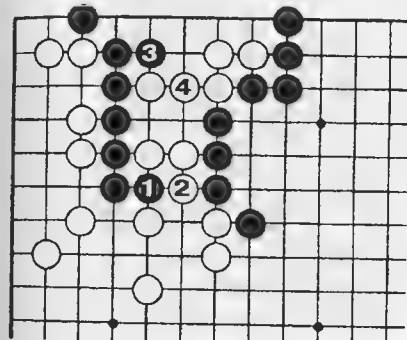
Д.15б. ...если атэ б.4, то кири ч.5 и после 9 хода начинается спасительная для чёрных ко-борьба.



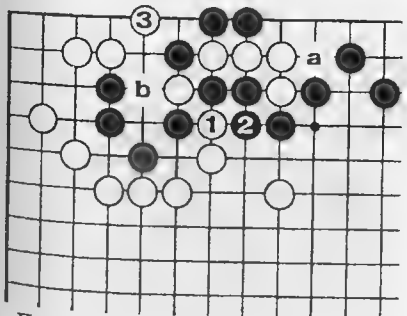
Д.15г. Если кири б.4, то вари-коми ч.5 захватывает белых.



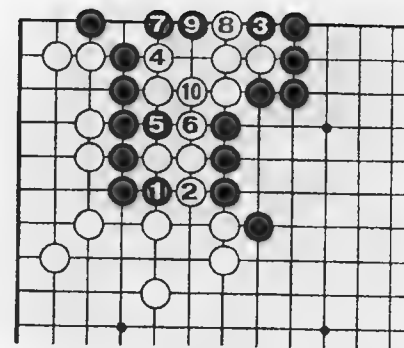
Д.15д. Если б.4, то ч.5 – прекрасный ответ.



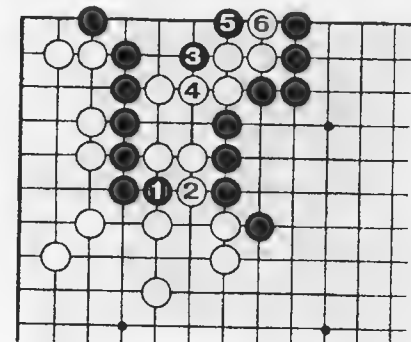
Д.15ж. Магари ч.3 с другой стороны также не работает.



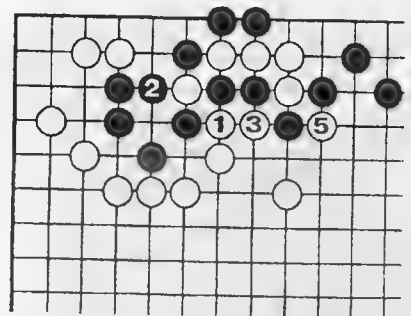
Д.16а. Во-первых, кири б.1 затем косуми б.3, если ч.«а», то б.«b» забирая четыре чёрных камня.



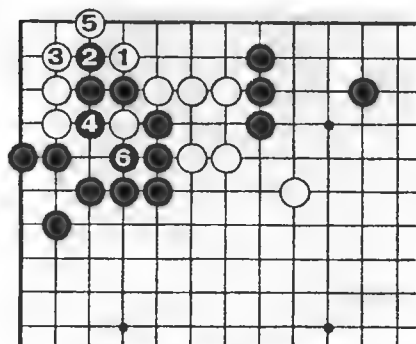
Д.15е. Если магари ч.3, то осае б.4 приводит к захвату чёрных.



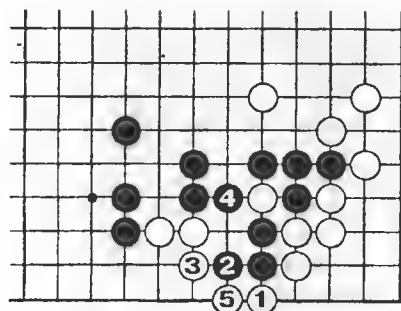
Д.15з. Цукэ ч.3 не соединяет.



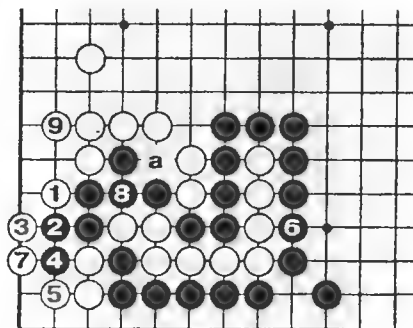
Д.16б. Если чёрные забирают камень, то после б.3, 5 белые спасают четыре камня (4 - цуги).



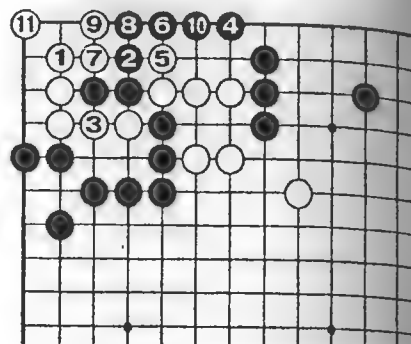
Д.17а. Во-первых, ханэ б.1 затем сагари б.3 – тэсудзи.



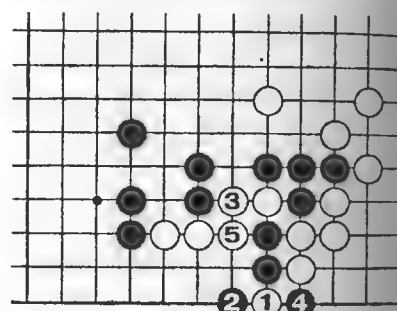
Д.18а. Ханэ б.1 – тэсудзи. Если ч.4 в 5, то б.4.



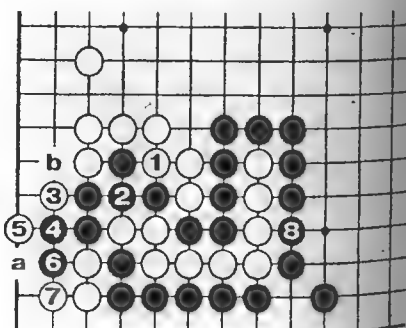
Д.19а. 1...7 – сибори. Если ч.6 в 7, то б.«а».



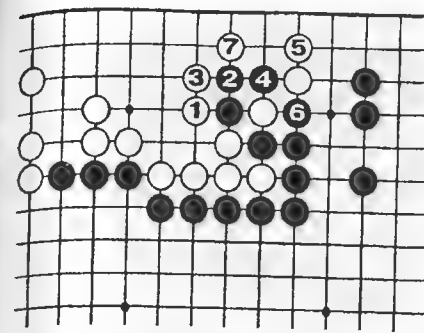
Д.17б. После сагари б.1 белые строятся в углу, но группа на стороне останется без базы.



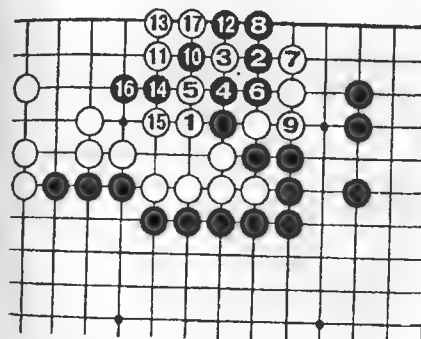
Д.18б. Атэ ч.2 – ошибка. Белые выиграют сэмзай.



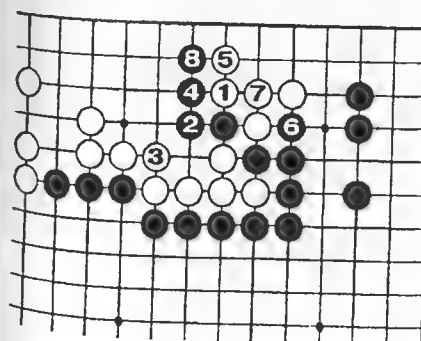
Д.19б. Атэ б.1 – ошибка. После ч.8 пункты «а» и «б» – миаи.



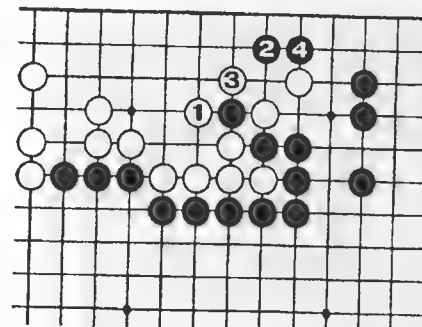
Д.20а. Если на атэ б.1 ноби ч.2, то ноби б.3; сагари б.5 – тэсудзи.



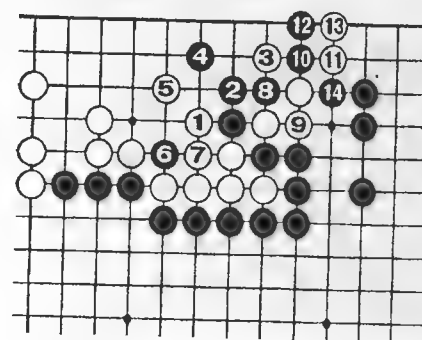
Д.20в. Против огэймы чёрные могут сыграть цукэ 3. После 17 хода начинается ко-борьба с большой ответственностью для обеих сторон.



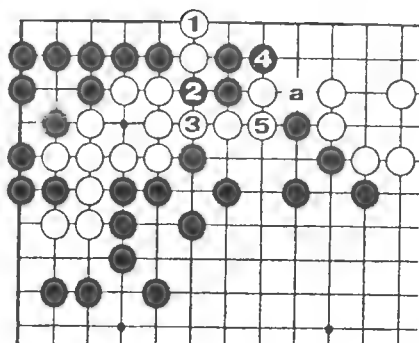
Д.20д. Атэ б.1 с другой стороны приводит к благоприятному сэмзай для чёрных.



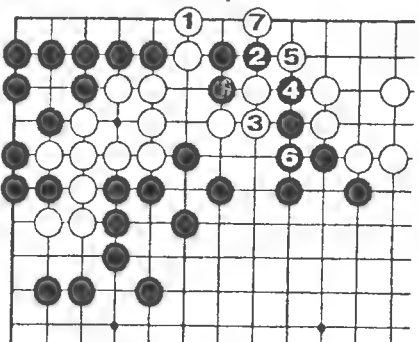
Д.20б. Огэйма ч.2 – важный пункт; после 4 хода чёрные получают много очков.



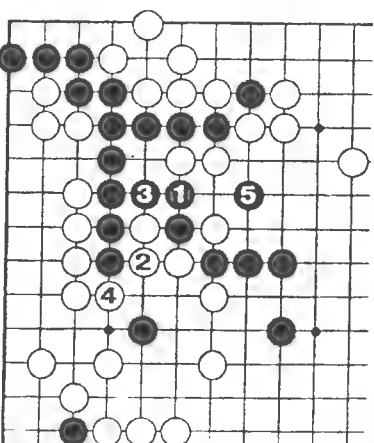
Д.20г. Косуми б.3 – ошибка.



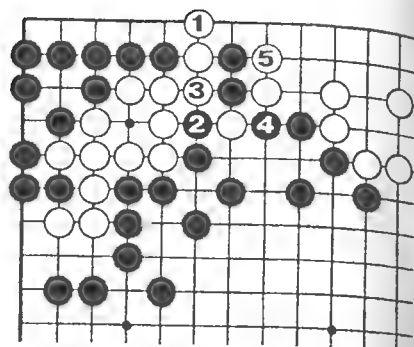
Д.21а. Сагари 6.1 – тэсудзи; если кири ч.2, то 6.3. После 6.5 чёрным бессмысленно играть в «а».



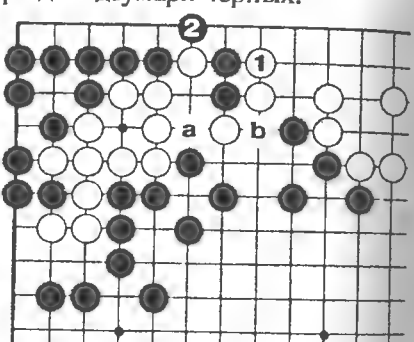
Д.21в. Магари ч.2 – ошибка; белые соединяются с прибылью.



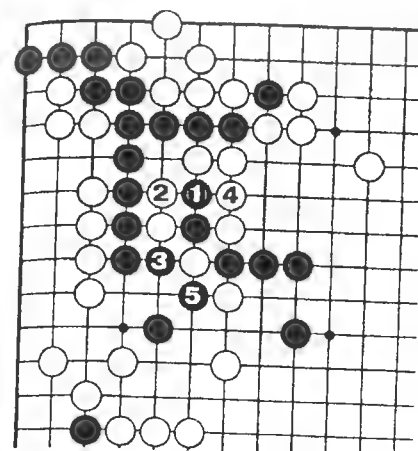
Д.22а. Во-первых, ноби ч.1; если белые соединяются 2, то и чёрные соединяются 3. Тоби ч.5 – тэсудзи.



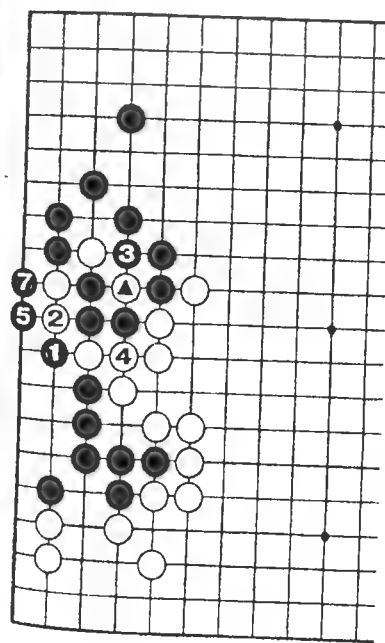
Д.21б. На кири ч.2 с другой стороны белые соединяются благодаря дамэдзумари чёрных.



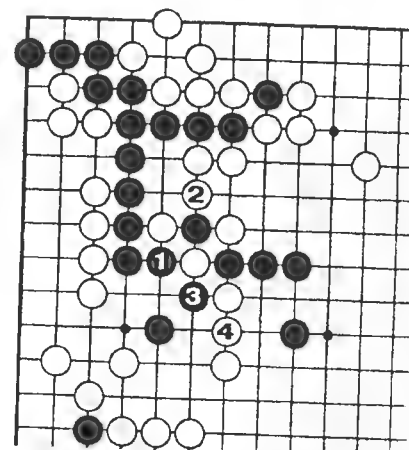
Д.21г. Осае 6.1 – ошибка; после ч.2 пункты «а» и «б» – миаи.



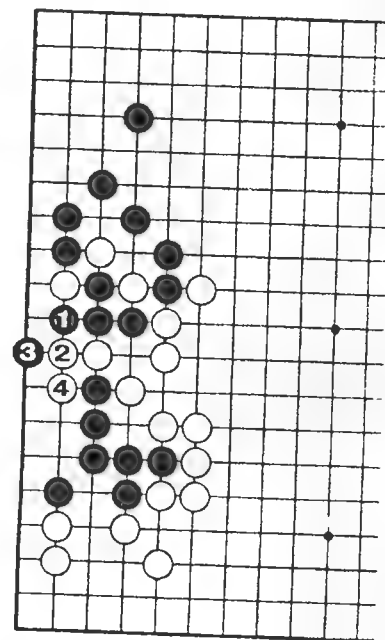
Д.22б. Если белые забирают два камня, то атэ ч.3, 5 соединяет.



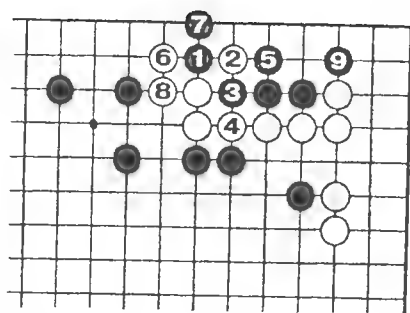
Д.23а. Ханэ ч.1 – правильно. Жертвуя три камня чёрные соединяются по первой линии.



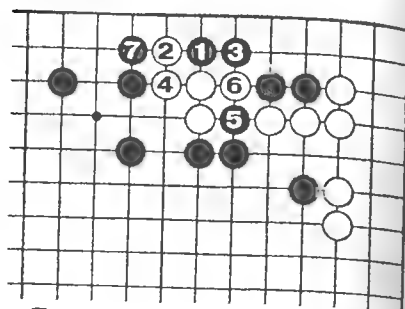
Д.22в. Сразу играть атэ ч.1, 3 – значит повесить жизнь группы на ко-борьбу.



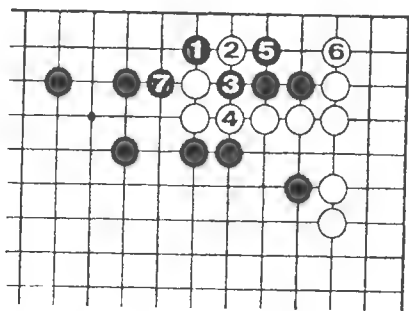
Д.23б. Атэ ч.1 – ошибка. Используя дамэдзумари, белые разрезают.



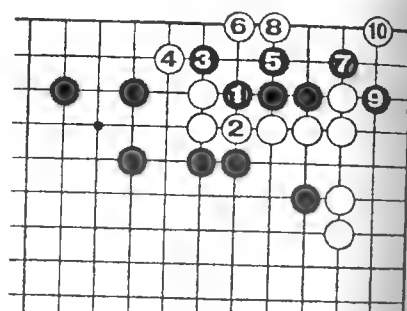
Д.27а. Цукэ ч.1 – тэсудзи. Если ханэ б.2, то кири ч.3 и до 9 хода чёрные строят живую группу.



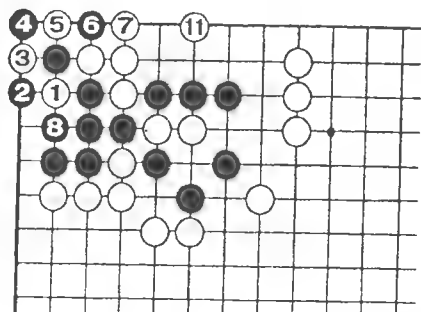
Д.27б. На ханэ б.2 с другой стороны чёрные играют хики 3, затем кири 5 и после 7 хода выигрывают сэмзай.



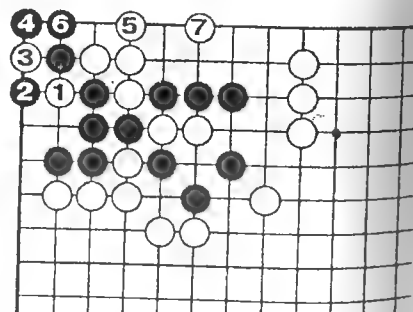
Д.27в. Если белые закрывают угол 6 ходом, чёрные соединяются с камнями на стороне.



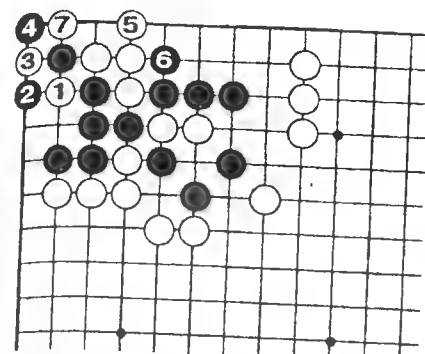
Д.27д. Переставив ход 1 и 3 чёрные не смогут выжить в углу.



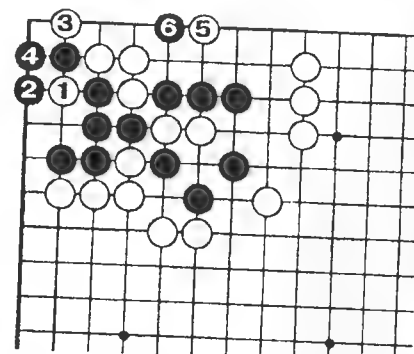
Д.28а. Жертва камней 1, 3 и 5 нужна для того, чтобы сыграть 7 и 11 в сэнтэ (9=5, 10=3).



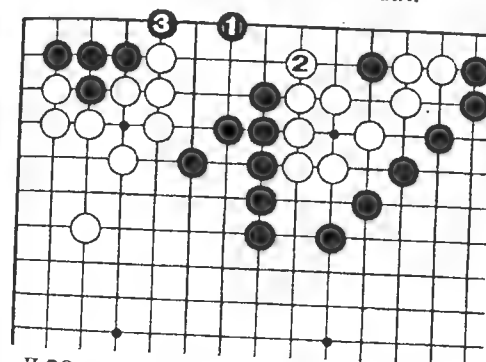
Д.28б. Отличие от предыдущей диаграммы в том, что чёрные выживают в сэнтэ.



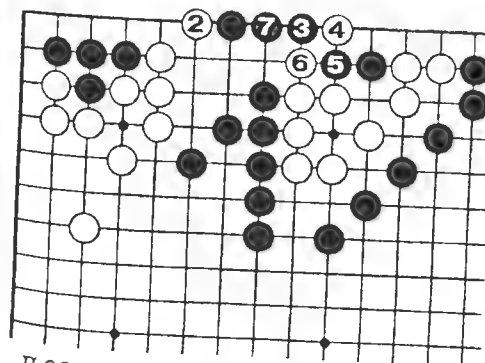
Д.28в. Если блокировать ч.6, то начинается ханами-ко для белых.



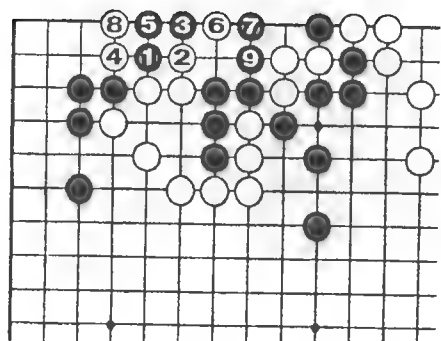
Д.28г. Атэ б.3 – грубо; кэйма б.5 не соединяет.



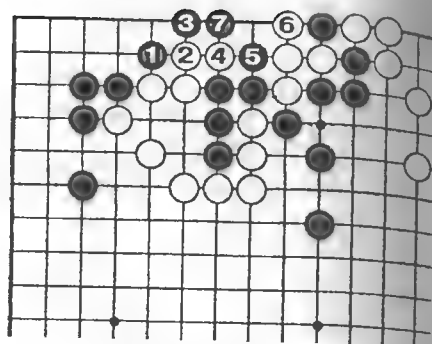
Д.29а. Кэйма ч.1 – тэсудзи. Сагари б.2 даёт жизнь, и чёрные соединяются 3.



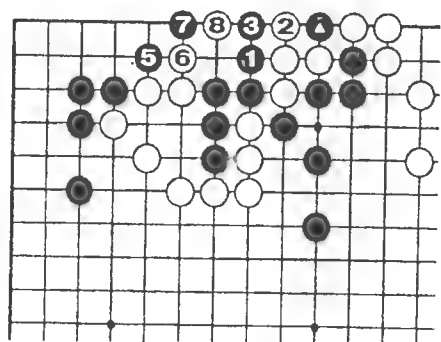
Д.29б. Упрямство белых дорого стоит.



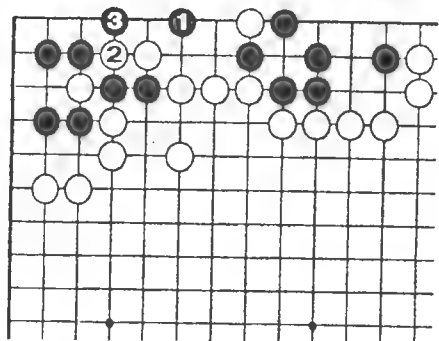
Д.30а. Ниданбанэ ч.1, 3 – тэсудзи. Пожертвовав три каня, чёрные соединяются с центральной группой.



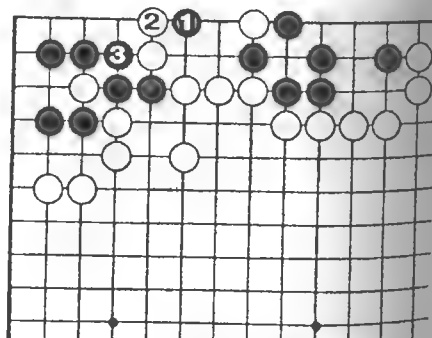
Д.30б. Если магари б.4, то чёрные соединяются по первой линии.



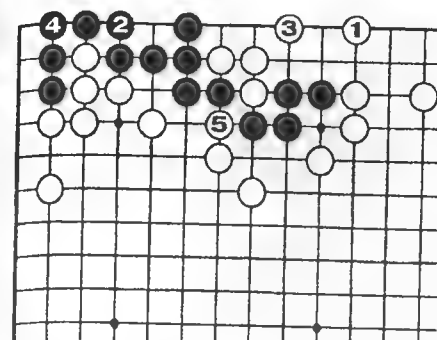
Д.30в. После атэ ч.1, 3 белые соединяются 4 в ○, и после ниданбанэ ч.5, 7 хори-коми б.8 – тэсудзи.



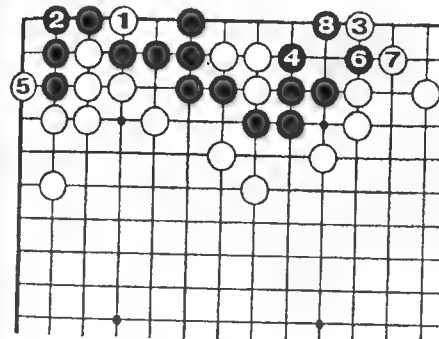
Д.31а. Кэйма ч.1 – самое лучшее. Если атэ б.2, то ч.3 соединяет.



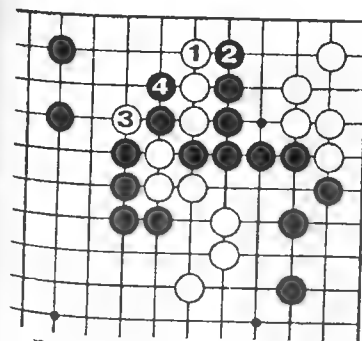
Д.31б. На сагари б.2 чёрные соединяются 3 и выживают обеими группами.



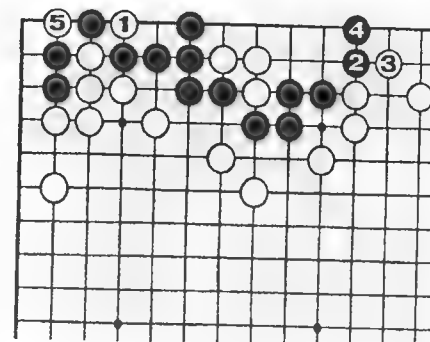
Д.32а. Тоби б.1, 3 спасает три камня, пока чёрные строятся в углу, белые отрезают четыре камня.



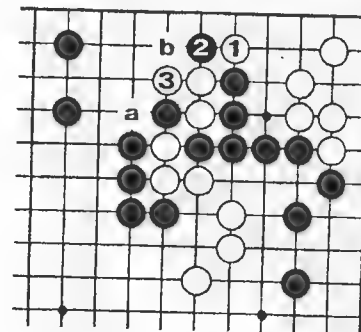
Д.32в. Цуги ч.2 – ошибка. После 8 хода начинается ханами-ко для белых.



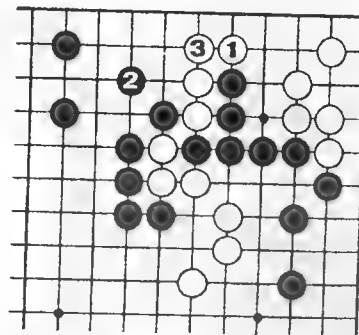
Д.33б. Сагари б.1 – ошибка.



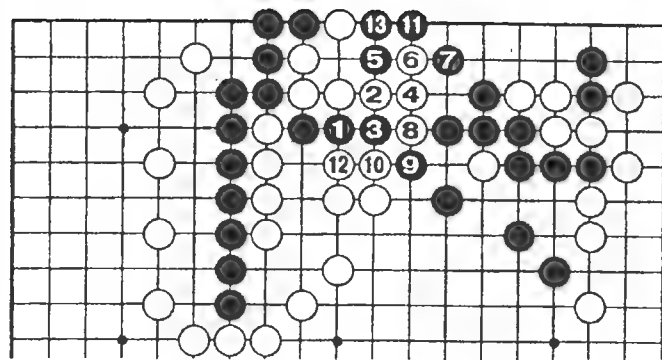
Д.32б. Хори-коми б.1 не даёт глаз, но чёрные строятся на стороне. Прибыль белых намного меньше.



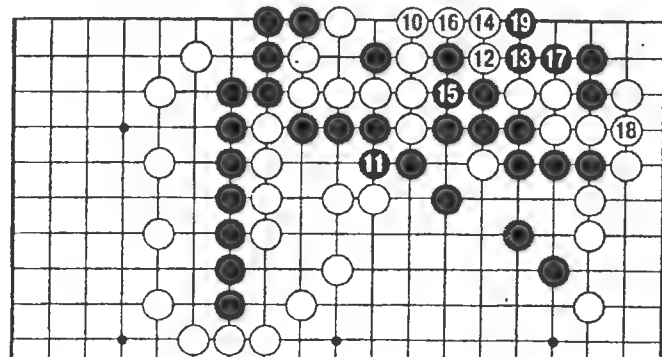
Д.33а. Ханэ б.1 – тэсудзи. Если кири ч.2, то после б.3 миаи: «а» и «б».



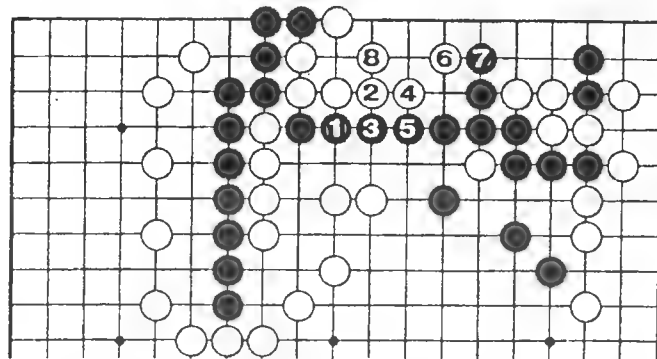
Д.33в. Чёрным лучше соединиться 2.



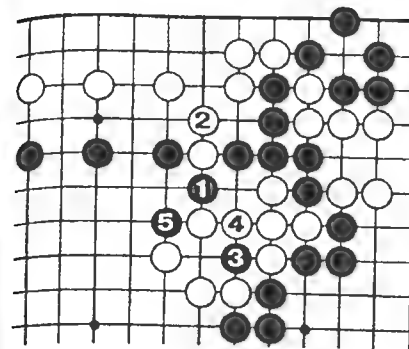
Д.34а. Осае ч.1, 3 – легко увидеть, в отличие от оки ч.5. После 13 хода чёрные соединяются благодаря дамэдзумари чёрных.



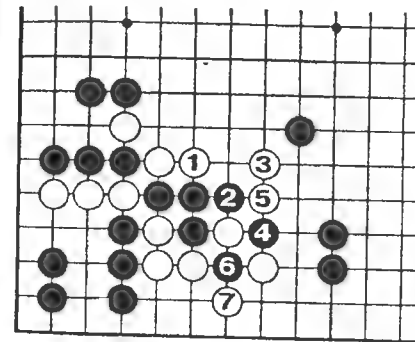
Д.34б. Если вместо кири играть сагари б.10, то чёрные выиграют сэмзай.



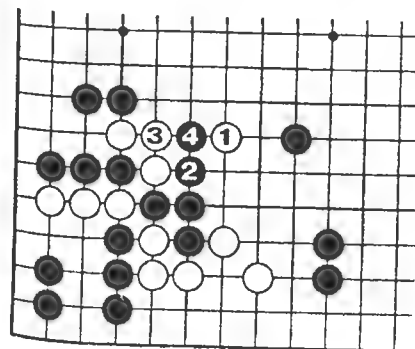
Д.34в. Без оки ч.5 на Д.34а чёрные не смогут спасти большую группу.



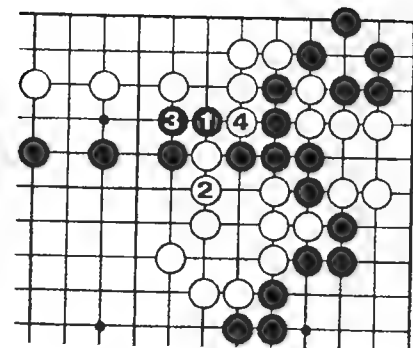
Д.35а. Во-первых, атэ ч.1, затем кири ч.3 и после 5 хода белые не могут разрезать.



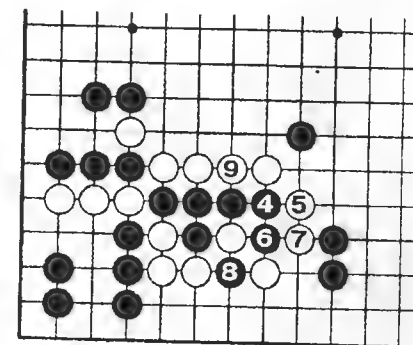
Д.36а. Во-первых, атэ б.1, затем какэ б.3; атэ ч.4 – единственный ответ, и после 7 хода – ко-борьба



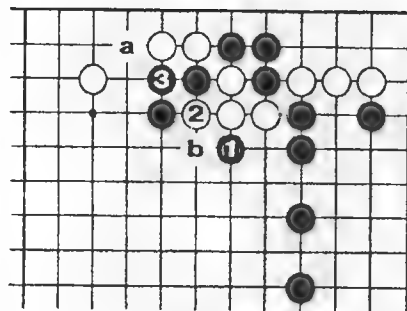
Д.36в. Кэйма-какэ б.1 в этой позиции не работает.



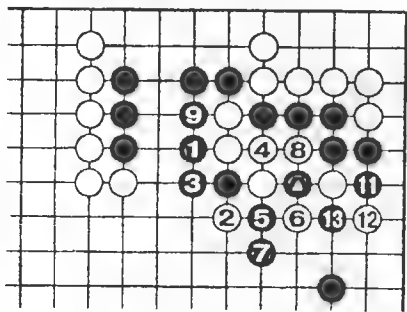
Д.35б. Атэ ч.1 с другой стороны – ошибка.



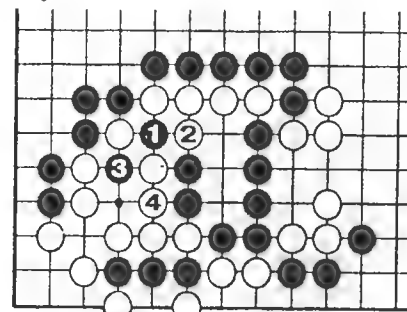
Д.36б. Если вместо атэ чёрные удлинятся 4, то 5...9 – сибори с безусловным захватом.



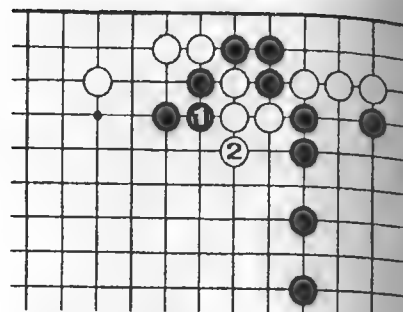
Д.37а. Цукэ ч.1 – тэсудзи, если атэ б.2, то после ч.3 миаи: ч.«а» и ч.«б».



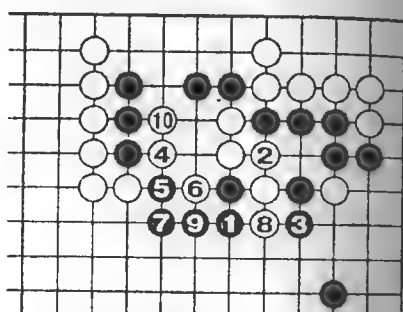
Д.38а. Ханэ ч.1 – тэсудзи, если атэ б.2, то чёрные проводят сибори: (10=○) хори-коми ч.13 – тэсудзи.



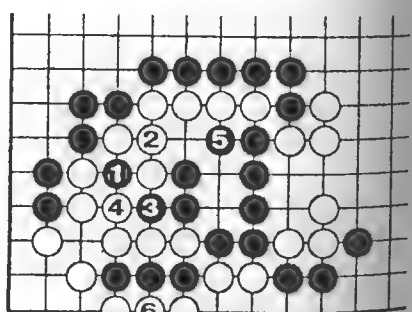
Д.39а. Хори-коми ч.1, 3 – тэсудзи, на 3 ход белые должны соединиться 4, и начинается ко-борьба.



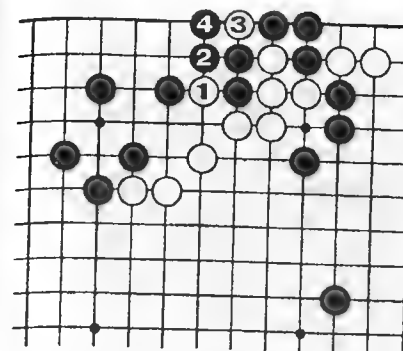
Д.37б. Цукэ ч.1 с другой стороны не работает. Белые увеличат свои дамы удлинением.



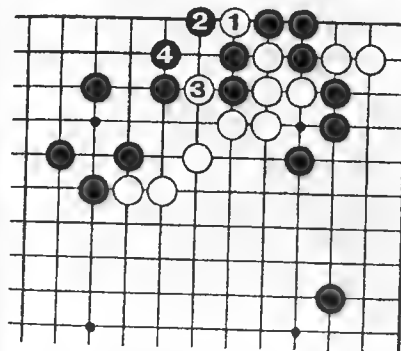
Д.38б. Ноби ч.1 в итоге приводит к проигрышной позиции.



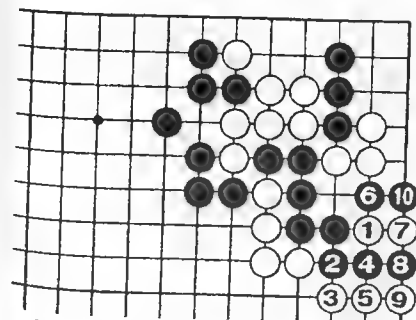
Д.39б. На хори-коми ч.1 с другой стороны белые успеют обезопасить себя.



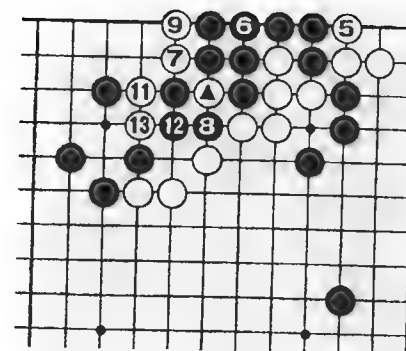
Д.40а. Вари-коми ч.1 и хори-коми б.3 – великолепные ходы, которые легко просмотреть...



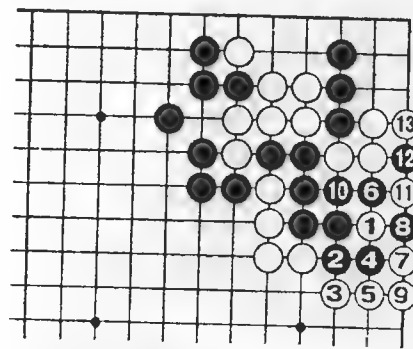
Д.40в. От перестановки ходов результат изменится.



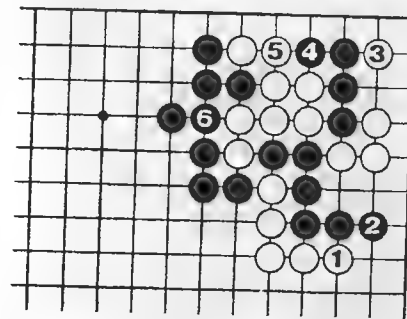
Д.41б. Сагари б.7 – ошибка. Белые проиграют сэмзай.



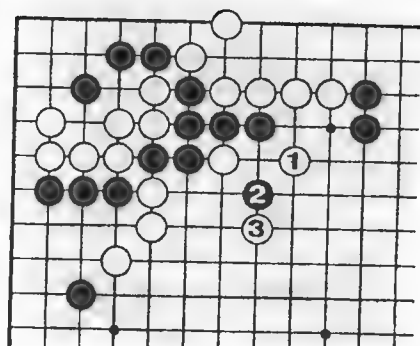
Д.40б. ...затем белые с успехом проводят сибори 5...13 (10=▲).



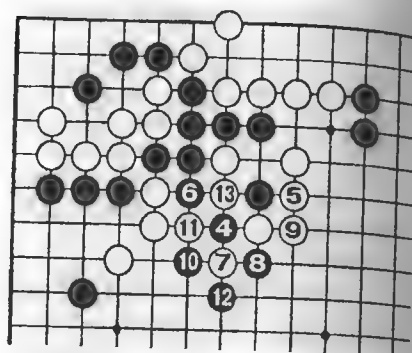
Д.41а. Цукэ б.1 – тэсудзи. После 13 хода начинается ко-борьба благоприятная для белых.



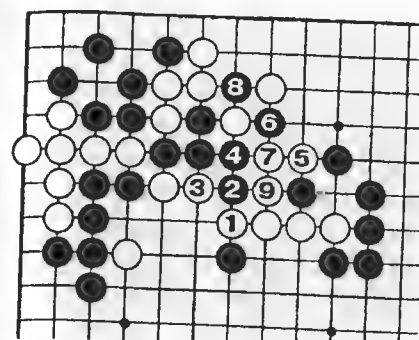
Д.41в. Осае б.1 – ошибка. Белые проиграют сэмзай.



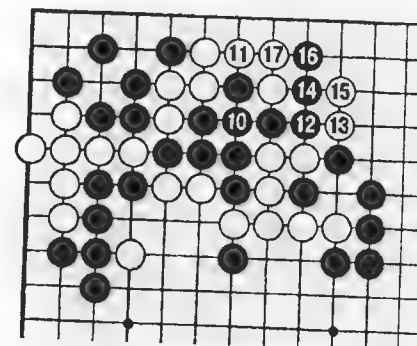
Д.42а. Во-первых, тоби б.1, если ч.2, то цукз б.3 – тэсудзи...



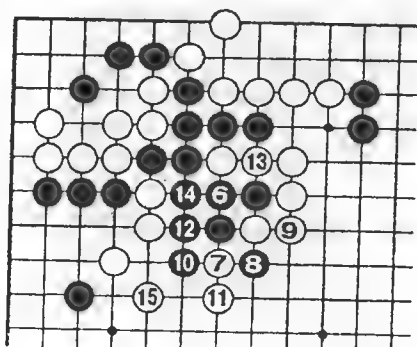
Д.42б. ...на ханэ ч.4 нужно играть осасе б.5. После 13 хода чёрные пойманы...



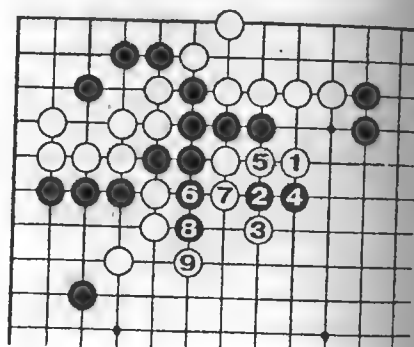
Д.43а. Во-первых, ноби б.1; атэ-коми б.5 – тэсудзи...



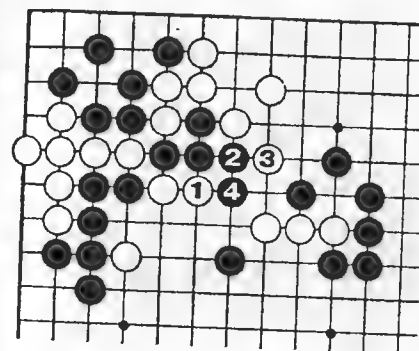
Д.43б. Образец великолепной техники сибори.



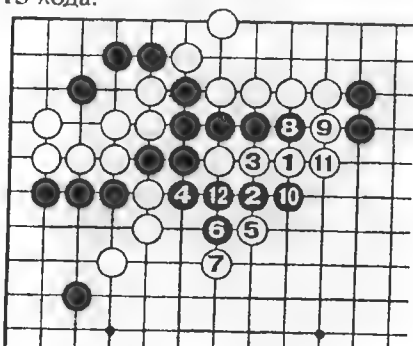
Д.42в. ...изменив 6 ход чёрные продляют своё существование до 15 хода.



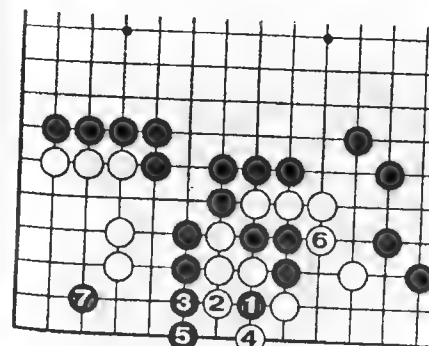
Д.42г. Здесь чёрные ловятся ещё проще.



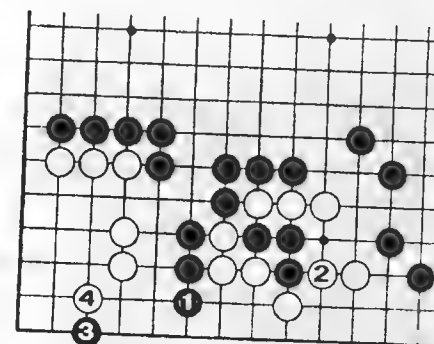
Д.43в. Ситё не работает.



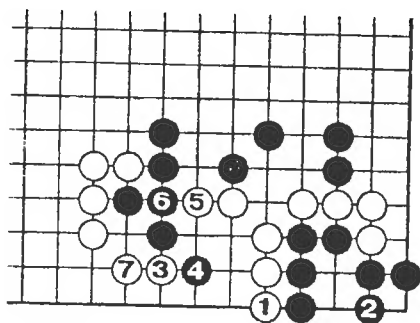
Д.42д. Соединение б.3 – ошибка.



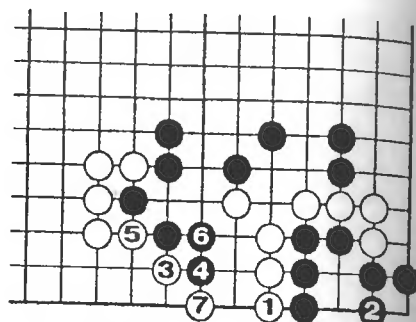
Д.44а. Во-первых, атэ ч.1; затем сагари ч.3, 5. Белые должны забирать три камня, но никкен ч.7 захватывает группу в углу.



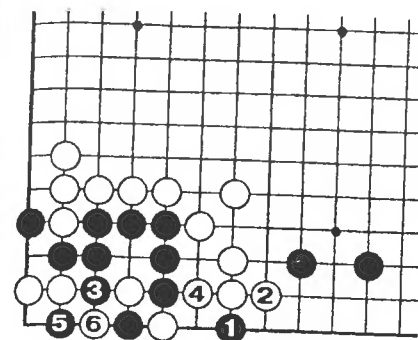
Д.43а. В этом варианте белые живут обеими группами



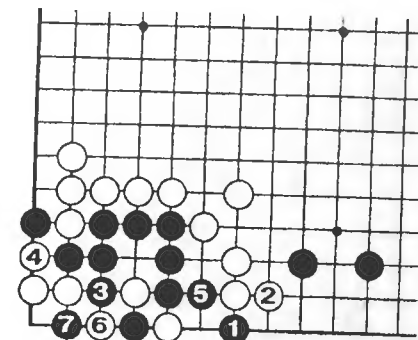
Д.45а. Сагари б.1 угрожает жизни группы в углу; цукэ б.3 – тэсудзи; нодзоки б.5 – кикаси и хики б.7 соединяет.



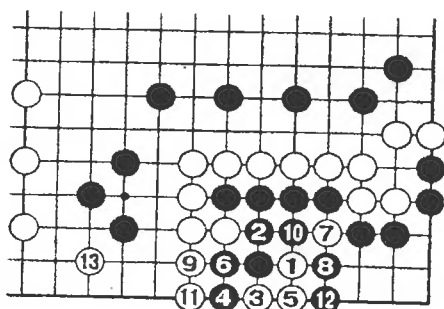
Д.45б. Здесь форма белых хуже, т.к. остаётся разрезание.



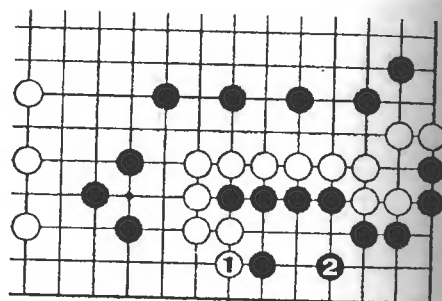
Д.48а. Цукэ ч.1 – тэсудзи, после 5 хода начинается спасительная ко-борьба.



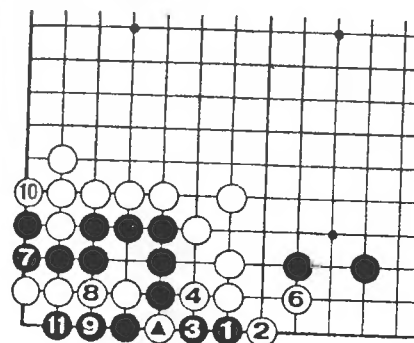
Д.48б. В этом варианте ко-борьба хуже для белых.



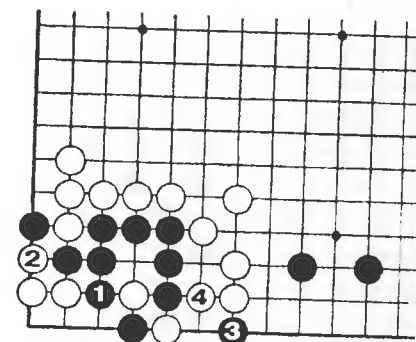
Д.46а. Цукэ б.1 – тэсудзи. Используя технику жертвы, белые соединяются.



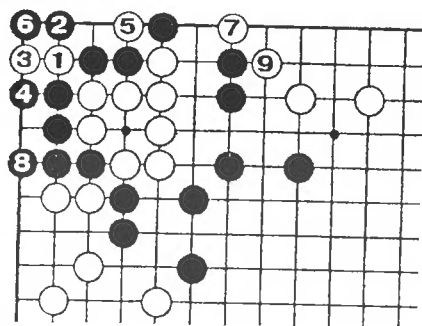
Д.46б. Сагари б.1 не работает.



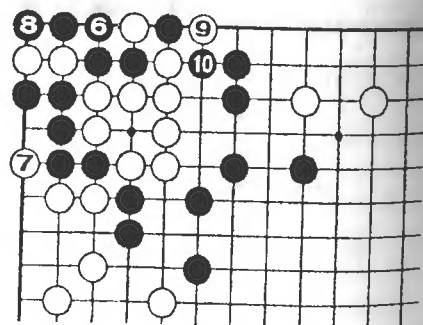
Д.48в. На атэ б.2, 4 чёрные забирают камень, затем соединяются 5=▲, и в результате – сэки.



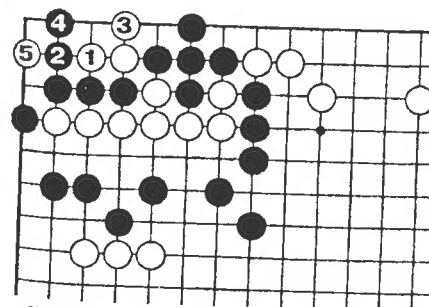
Д.48г. Перестановка ходов приводит к безусловному захвату чёрных.



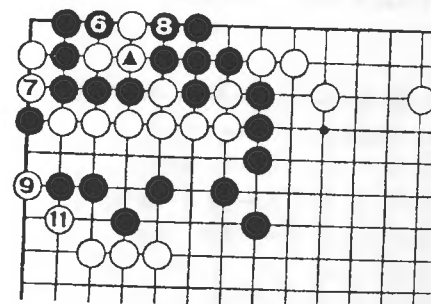
Д.47а. Жертвуя два камня, белые соединяются по первой линии.



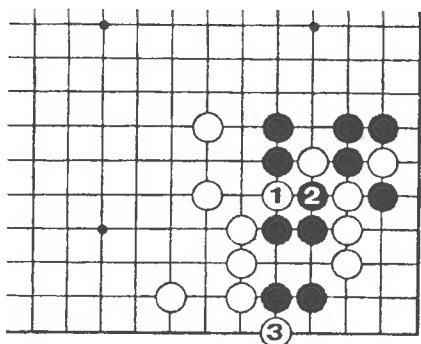
Д.47б. Если 6 ходом белые забирают камень, то начинается большая ко-борьба.



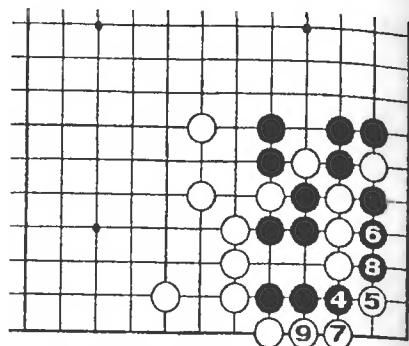
Д.49а. 1...5 – разрушает глазную форму...



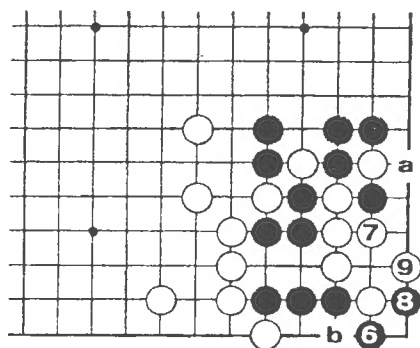
Д.49б. ...пока чёрные строятся (10=▲), белые соединяются.



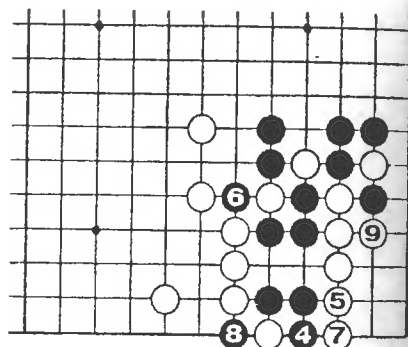
Д.50а. Вари-коми б.1 уменьшает дамэ чёрным, затем ханэ б.3...

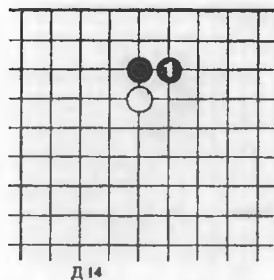


Д.50б. Ноби ч.4 – правильный ответ; до 9 хода белые проводят прекрасное ёсэ.

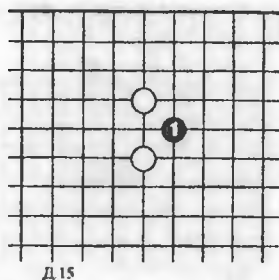


Д.50в. На ханэ ч.6 белые играют атэ 7, получая ханами-ко. Если ч.8 в «а», то б.«b».

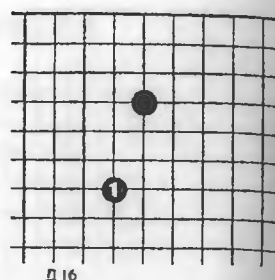




Д.14



Д.15



Д.16

НОБИ – удлинение от своего камня в ответ на цукэ противника (ч.1 на Д.14).

НОДЗОКИ – ход, угрожающий разрезать камни противника (ч.1 на Д.15).

ОГЭЙМА – кэйма через два пункта (ч.1 на Д.16).

ОИОТОСИ – позиция, в которой соединение приведёт к ещё большим потерям.

ОКИ – вбрасывание камня внутрь чужой группы, удар по глазной форме.

ОСАЕ – блокировка.

САГАРИ – удлинение к краю доски. С третьей на вторую или со второй на первую линию (ч.1 на Д.17).

СЭКИ – ситуация, в которой ни один из игроков не может дать атэ другому, т.к. сам попадёт в атэ.

СЭКИ-ТО – жертва двух камней на краю доски.

СЭМЭАЙ – состязание во взятии камней, не имеющих двух глаз.

СЭНТЭ – инициатива.

СИБОРИ – сжатие.

СИТЁ – тактический приём захвата камней, по форме напоминающий лестницу.

СИНОГИ – выход из затруднительного положения; построение глазной формы, находясь под атакой.

СУБЭРИ – скольжение кэймой к краю доски.

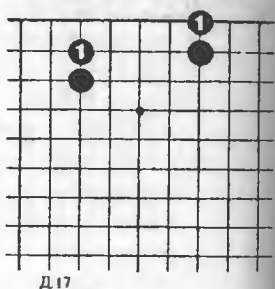
СУТЭИСИ – жертва.

ТЭНУКИ – игнорирование последнего хода противника; ход в другой части доски.

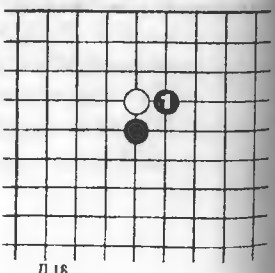
ТЭСУДЗИ – (сильный ход), лучший ход в локальной позиции.

ХАИ – ноби на первой линии.

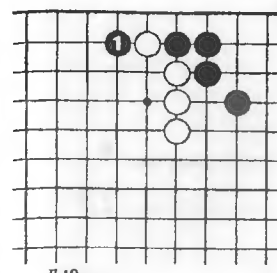
ХАНЭ – диагональный ход в плотную к камню противника (ч.1 на Д.18).



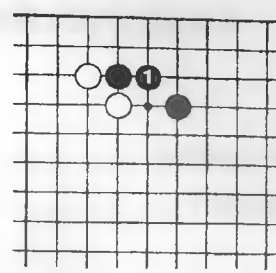
Д.17



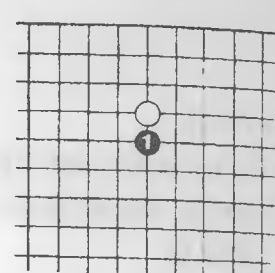
Д.18



Д.19



Д.20



Д.21

ХАНАМИ-КО – ко-борьба, в которой одна сторона ничем не рискует, другая – очень многим.

ХАСАМИ-ЦУКЭ – зажим вплотную (ч.1 на Д.19).

ХИКИ – ноби к своему камню (ч.1 на Д.20).

ХОРИ-КОМИ – жертва одного камня.

ЦУГИ – соединение.

ЦУКЭ – ход вплотную к камню противника (ч.1 на Д.21).

ЦУМЭ-ГО – задачи на жизнь и смерть.

УТИ-КАКИ – жертва камня на первой линии для разрушения глаз.

УТТЭ-ГАЭСИ – “защёлка”.

ЁСЭ – окончание партии.

СОДЕРЖАНИЕ

	Глава I	
	Соединение по краю доски	4
	Ответы на задачи главы I	13
Н	Глава II	
Д.1	Захват разрезающих камней	38
Н	Ответы на задачи главы II	44
О	Глава III	
О	Использование силы своих камней	58
потс	Ответы на задачи главы III	63
ОИ	Глава IV	
ОС	Ёсэ-цуги	73
СА	Ответы на задачи главы IV	78
втор.	Глава V	
Д.17	Дополнительные задачи	90
СЭ	Ответы на задачи главы V	97
не-мс	Краткий словарь терминов	128
СЭ		
СЭ		
имею		
СЭ		
СИ		
СИ		
лестн		
СИ		
постр		
СУБ		
СУТ		
ТЭН		
против		
ТЭС		
локаль		
ХАИ		
ХАН		